www.pcplayer.de

DM 12,80 · S 100,- · SFR 12,80,- · LFR 310,- · HFL 16,- · LIT 17.000,- · bfr 320,- · DR 2.800,- · Pts 1.400,-

B 90862 E

PC Player Plus

6/99

DAS TESTMAGAZIN FÜR PC-SPIELE

3 CDs

Deutsche Vollversion Liberation Day



Null Problemo
Tips für die Soundblaster Live

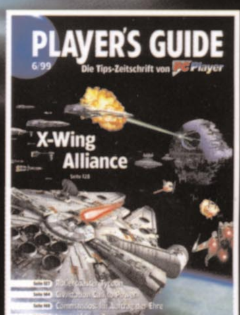
Megatest
Jagged Alliance 2

Der neueste Stand
- Age of Empires 2
- Giants · Diablo 2
- F-22 Lightning 3

Top oder Flop?
- Lands of Lore 3
- Tales of the Sword Coast
- Heroes of Might and Magic 3

Lohnt der Kauf?
8 DVD-Laufwerke

[40 Seiten Tips & Tricks]
· Komplett gelöst: Commandos – Im Auftrag der Ehre · Lands of Lore 3 · Silver · X-Wing Alliance



Spielbare DEMOS:
· Half-Life: Uplink (deutsch) & Add-on Team Fortress Classic
· MechWarrior 3 · Expendable · Machines · Twisted Mind
· X-Beyond the Frontier · You don't know Jack 2 · V-Rally

PLUS +++ PLUS +++ PLUS +++

PC Player Plus 6/99

MAN SPRICHT DEUTSH

Eine kleine, aber unfeine Gemeinsamkeit verbindet Spiele wie »Might & Magic 6«, »King's Quest 8«, »Army Men«, »Fallout 1 & 2« und »Baldur's Gate«: Die jeweilige deutsche Übersetzung dieser – im englischen Original sehr ansprechenden – Erfolgstitel fiel teilweise eher in die Abteilung unfreiwilliger Humor. Leider führte die Brachial-Germanisierung aber nicht nur zu bis dato im teutonischen Sprachraum völlig unbekannten Wortschöpfungen; vielen Spielern blieb das Lachen spätestens dann im Halse stecken, wenn sie mit dilettierenden Synchronsprechern, unvollständigen Sätzen und logischen Bugs konfrontiert wurden. Eine sorgfältige Lokalisierung tut also not – oder noch viel einfacher, man produziert das Spiel oder zumindest die für den hiesigen Markt bestimmte Variante gleich hierzulande und umgeht so auf elegante Weise die ganze Umsetzungsproblematik. Noch vor wenigen Monaten hätte man bei den großen Herstellern für diesen Vorschlag bestenfalls ein müdes Lächeln geerntet, aber plötzlich ist alles anders: **Electronic Arts** und **Eidos** gründen eigene **deutsche Entwicklungsabteilungen**, auch **Infogrames** und **Sierra-Eigner Havas** tragen sich mit solchen Absichten. Woher der plötzliche Sinneswandel? Ein Schelm, wer dabei nicht an die deutsch-österreichische Koproduktion »Anno 1602« denkt: 600 000 verkaufte Exemplare binnen eines Jahres mit steigender Tendenz sind eben ein Argument, vor dem sich nicht einmal die allwissenden Chefetagen der Unterhaltungsindustrie verschließen können. Gute Aussichten also für die deutschen Spieler sowie vor allem natürlich auch für die Spiele-Programmierer aus dem Land der Dichter und Denker.

Lange nachdenken mußten wir übrigens kürzlich auch. Uns erreichten nämlich mehrere Zuschriften leicht erboster Käufer der letzten **PC Player Plus**. Allgemeiner Tenor: Anscheinend sei es unmöglich, das Solospiel der auf der Begleit-CD enthaltenen Vollversion **Seven Kingdoms** zu starten. Etliche durchschwitzte Nachschichten später ging uns dann endlich ein Licht auf: Besagte Leser hatten die CD vor dem Spielstart wieder aus dem Laufwerk genommen, so daß zwar die Mehrspieler-Option aktiv blieb, der Solistenmodus aber nicht. Tja, an die einfachsten Dinge denkt man eben oftmals erst zuletzt.

Viel Spaß beim Lesen wünscht

Ihr PC-Player-Team



Vordere Reihe (von l. nach r.): Jochen Rist, Stefan Seidel, Martin Schnelle, Roland Austinat. Hintere Reihe (von l. nach r.): Henrik Fisch, Thomas Köglmayr, Nicole Radewic, Udo Hoffmann, Thomas Werner, Manfred Duy, Steffi Kusseler.

Jagged Alliance 2



Söldner haben wahrlich keinen guten Ruf, doch nun können Sie mit einem solchen verwegenen Haufen ein unterdrücktes Land befreien. Trotz enormer Spieltiefe bietet JA2 Spannung pur. 72

Heroes of Might and Magic 3



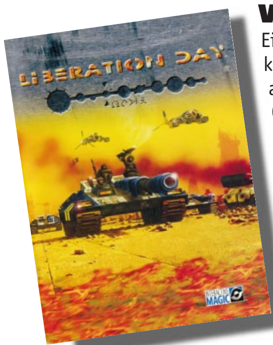
Aller guten Dinge sind drei. Mit dem dritten Teil legt 3DO die bislang ausgereifteste Folge ihres außergewöhnlichen Fantasy-Strategiespiels vor. 104

Baldur's Gate: Tales of the Sword Coast



Für alle wahren Baldur's-Gate-Fans ist ein neuer Besuch der Schwertküste natürlich Ehrensache. Auf welche Gefahren sollte man sich einstellen? 92

Vollversion



Ein strategischer Leckerbissen erwartet Sie auf der dritten Heft-CD: **Liberation Day**. Setzen Sie sich gegen drei Alienrassen durch, die die Welt bedrohen. Spielen Sie eine Kampagne oder ein Szenario und versuchen Sie den Gegner mit Truppenstärke und technischem Vorsprung in die Flucht zu schlagen.

INHALT

9 ▸
72 ▸
22 ▸
80 ▸
178 ▸





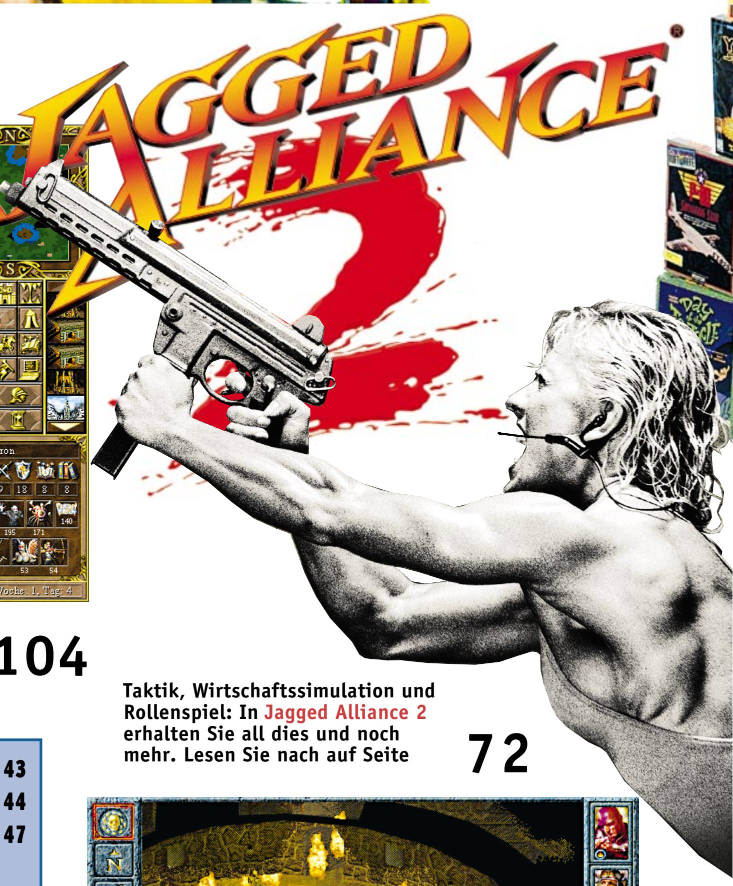
Nun endlich im Test: Westwoods neuester Titel Lands of Lore 3 weiß nicht hundertprozentig zu überzeugen. Die Story um Copper LeGre wirkt etwas trivial, und technisch haben wir auf unseren Testmaschinen auch schon Fortgeschritteneres gesehen. Zu welchem Urteil wir nun kommen und die Begründung dafür lesen Sie auf Seite

80



Schöner, größer, weiter: Nun ist die deutsche Version von Heroes of Might and Magic 3 in unserem Teststudio aufgetaucht.

104



Taktik, Wirtschaftssimulation und Rollenspiel: In Jagged Alliance 2 erhalten Sie all dies und noch mehr. Lesen Sie nach auf Seite

72



Die Abenteuer im Baldur's-Gate-Universum gehen weiter: Das Add-on Tales of the Sword Coast bietet leckeren Nachschub für RPG-Fans.

92





In dieser Ausgabe haben wir unseren Firmen-Schwerpunkt einem der ältesten und bekanntesten Produzenten von Computerspielen gewidmet: LucasArts.

168

LUCAS Arts



Der Massen- speicher der kunft? haben uns eueste Gene- ler DVD-Lauf- gesehen und d Nieren

178



Teuflische Machen- schaften: Bill Roper persönlich besuchte uns in der Redaktion und stellte die aktuelle Version von Diablo 2 vor.

28

News

Previews

Rubriken

Special

Spiele-Tests



32

Hardware

Aus dem Hause Interactive Magic stammt der rundenbasierte Strategieknüller der C-CD »Liberation Day«. Außerdem zieren knapp 20 Demos, rund 25 Patches, fast 40 Treiber und natürlich die Videos (Multimedia Leserbriefe, Outtakes und ein Trailer zu MechWarrior 3 die randvollen CDs A und B.

CD-ROM-SCHNELLSTART

■ Alle Demos starten Sie am einfachsten über unser Menüsystem. Wenn Sie die CD unter Windows 95/98 in Ihr CD-ROM Laufwerk einlegen, startet das Menü von selbst. Ansonsten führen Sie einfach das Programm GO.EXE im obersten Verzeichnis der CD aus.

■ Im Menüsystem können Sie die Buttons auf der linken Seite anklicken, um in den jeweiligen Bereich zu springen.

■ Möchten Sie die Demos oder Patches nicht über das Menü installieren, so können Sie selbige auch einfach über den Windows-Explorer aufrufen. Im jeweiligen Verzeichnis sehen Sie anschließend eine Auflistung der Programmordner. Darin finden Sie die Installationsdateien.

■ Ihre Fragen zum Inhalt oder bei auftauchenden Problemen richten Sie bitte an folgende E-Mail-Adresse: cdrom@pcplayer.de

■ Zu erreichen sind wir natürlich auch per Post unter folgender Adresse:
WEKA Consumer Medien GmbH
Redaktion PC Player,
Stichwort: CD-ROM 06/99,
Gruberstr. 46a, 85586 Poing



CD-Inhalt

Inhalt Plus CD A

Demos (Befinden sich im Verzeichnis \DEMOS\)

Demonstar (neue Version)
Expendable
Malkari
Mars Maniacs
Rally Championship (selbstablaufend)
MechWarrior 3 (neue Version)
North vs. South
Sports Car GT
Tanktics
The Guardian of Darkness
V-Rally
Wild Metal Country

Videos (Befinden sich im Verzeichnis \VIDEOS\)

Multimedia Leserbriefe
Outtakes der Leserbriefe
MechWarrior 3 – Der Vorspann

PC Player digital (Befindet sich im Verzeichnis \PC-PLAYER DIGITAL\)

Die komplette Ausgabe 5/99 der PC Player

PC Player Datenbank (Befindet sich im Verzeichnis \DATENBANK\)

Alle Spieletests seit der Erstausgabe

Patches (Befinden sich im Verzeichnis \PATCHES\)

Half-Life (dt.) V1005 auf V1009 mit Team Fortress Classic
Half-Life (dt.) V1008 auf V1009 mit Team Fortress Classic
Rollercoaster Tycoon
Civilization 2 Gold V1.3 (dt/us/uk)
Axis & Allies V1.33
North vs. South V1.2



Inhalt Plus CD B

Vollversion

Liberation Day
(deutsche Version)

Tool

Adobe Acriobat Reader V 4.0e



Demos (Befindet sich im Verzeichnis \DEMOS\)

Half-Life (Uplink-Demo, deutsch)
Machines
Twisted Mind
X-Beyond the Frontier
X-Wing Alliance
You don't know Jack 2
Warzone 2100 (neue Mehrspieler Demo)

Patches (Befinden sich im Verzeichnis \PATCHES\)

Alpha Centauri V2.0 (deutsch)
Caesar 3 V1.10 (deutsch)
European Air War V1.1 (deutsch)
Falcon 4 V1.06 (deutsch)
Falcon 4 V1.06 (us)
Grand Prix 500ccm V1.10
Heretic 2 V1.04 Enhancement Pack
King's Quest: Mask of Eternity V1.0.0.3 (us)
Links LS 99 V1.20
Motorhead V3.0
Myth 2 Soulblighter V1.2.1
Siedler 3 – alle Versionen auf V1.32
Siedler 3 – V1.27 auf V1.32
Trophy Buck V1.01
Uprising 2 für AMD K6-2 mit 3Dfx
Uprising 2 für AMD k6-2 ohne 3Dfx
Uprising 2 für Intel Prozessoren mit 3Dfx
Uprising 2 für Intel Prozessoren ohne 3Dfx
World War 2 Fighters V1.08 (us)

Tools (Befinden sich im Verzeichnis \TOOLS\)

3DMark99-MAX (Benchmarkprogramm)
GetRight V3.3.3 (Internet-Downloadmanager)
MP3Spy V0.91b (Internet-Chatprogramm)
Magix Music Studio V2000 Demoversion dt.
(Musikprogramm)
tuetchen.TIF (PC-Player-CD-Tütchen zum Ausdrucken)
Netscape Communicator V4.51 dt. (Internet-Browser)
DirectX V6.1 für Windows 95 und 98
(Neueste DirectX Version)
Go!Zilla V3.3 (Internet-Downloadmanager)
ACDsee V2.4 (Bildbetrachtungsprogramm)
Adobe Acrobat Reader V4.0e
(Programm, um .pdf Dateien anzuschauen)
Microsoft Internet Explorer 5.0 dt. (Internet-Browser)
Norton Antivirus V5.0 trial (Antivirenprogramm)
PC-Player-Benchmark V2.10 WIN (Benchmarkprogramm)
Hypersnap V3.3.0 (Screenshot-Utility)

Treiber (Grafik) (Befinden sich im Verzeichnis \TREIBER\GRAFIK\)

3D Labs Permedia 2 V2105-0364
3Dfx Voodoo Banshee Referenztreiber V1.02.03 für Win95
3Dfx Voodoo Banshee Referenztreiber V1.02.03 für Win98
3Dfx Voodoo 2 Referenztreiber V3.01.01
ATI Rage 128 V128-CD68 build 4.11.6060
Creative 3D Blaster Banshee Revision 4 V1.09
Creative Graphics Blaster Riva TNT Revision 3 V1.09
Diamond Monster 3D V4.10.01.1600
Diamond Monster 3D 2 V4.10.01.0207 IE5-FIX
Diamond Monster Fusion V4.10.01.0213 IE5-FIX
Diamond Viper V550 V4.10.01.0255 IE5-FIX
Elsa Erazor 2 V4.10.01.0301-0020
Elsa Victory 2 V4.10.01.0200-0004
Guillemot Maxi Gamer Phoenix V1.02.02
Guillemot Maxi Gamer Phoenix BIOS V1.46
Guillemot Maxi Gamer 3D 2
Hercules Dynamite TNT V0.59.10109
Hercules Terminator Beast V0.99.61301
Matrox MGA G200 V4.33 Unified Treiber
Metabyte Wicked 3D Vengeance V1.50
Metabyte Wicked 3D Voodoo 2 V2.81
Miro Hiscore2 3D V2.14
Miro Hiscore Pro V2.70
Nvidea Riva TNT Detonator Treiber AGP
Nvidea Riva TNT Detonator Treiber PCI
STB Velocity 4400 V1.52
STB Velocity 4400 TV-OUT V1.52

Treiber (Sound) (Befinden sich im Verzeichnis \TREIBER\SOUND\)

Aureal Vortex 2 Referenztreiber V4.06.2015
Creative Soundblaster 16/32/AWE64 Revision 16
Creative Soundblaster PCI 64 Revision 2
Creative Soundblaster Live Revision 3
Creative Soundblaster 128 PCI Revision 1
Diamond Monster Sound MX300 V1.02b
Guillemot Maxi Sound 64
Terratec EWS 64 XL L S V2.21



VOLL VERSION

Die Vollversion von PC Player Plus

Liberation Day



Die feindliche Basis soll zerstört werden, aber mit Hilfe Ihrer Beast-Wagons dürfte es keine Probleme geben.



Alle Strategen und solche, die es werden wollen, erwartet auf der Begleit-CD dieser PC Player Plus eine spannende Herausforderung: die komplett deutsche Version von »Liberation Day«.

Wie im Vorgänger »Fallen Haven« müssen Sie sich in »Liberation Day« den Angriffen feindlicher Aliens widersetzen. Drei außerirdische Rassen haben der Menschheit den Krieg erklärt. Nacheinander gilt es jedem der Gegner den Garaus zu machen. Als Einzelspieler können Sie entscheiden, ob Sie den Feind in einem der sieben einzeln anwählbaren Szenerien oder doch lieber in einer Kampagne erledigen wollen. Wählen Sie ein Szenario, müssen Sie innerhalb einer vorgegebenen Rundenzahl einen Auftrag lösen, zum Beispiel feindliche Kampfeinheiten aufspüren und vernichten oder die Minen der Aliens zerstören. Vorher werden Sie jeweils mit etwas Bargeld ausgestattet, das Sie dann in die Truppe (60 verschiedene Einheiten) oder in den technologischen Fortschritt investieren.

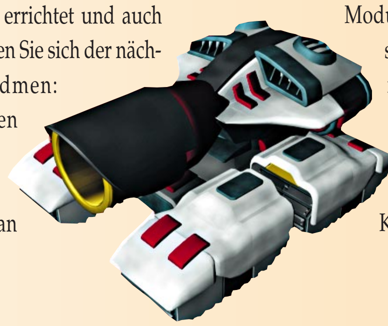


Die Aliens verfügen über Schlachtschiffe und haben Ihre Truppen schon reichlich dezimiert.

Die Kampagnen hingegen sind in zwei unterschiedliche Phasen aufgeteilt, die Sie abwechselnd durchlaufen. Phase Nummer eins verlangt, daß in der isometrischen Landschaft eine Basis errichtet wird. Sie haben die Wahl zwischen 70 Gebäuden, zu denen etwa Kasernen, Krankenhäuser und Forschungslabors gehören; um einen strategischen Vorteil beim Angriff zu haben, sollten Sie einen Flughafen bauen. Auch die Infrastruktur darf nicht vernachlässigt werden, denn viele Gebäude lassen sich nur an einer Straße errichten. Sparen Sie auch nicht bei der Verteidigung, investieren Sie lieber kräftig in Verteidigungstürme, Minenfelder und Mauern: Der erste Angriff auf die Basis erfolgt sehr schnell! Natürlich haben Sie zur Errichtung und Ausstattung Ihres Stützpunktes nur ein begrenztes finanzielles Potential zur Verfügung.

Haben Sie endlich Ihre Basis errichtet und auch schon einmal verteidigt, können Sie sich der nächsten Herausforderung widmen: Erobern Sie die umliegenden Gebiete. Hierfür rufen Sie im Menü die Übersichtskarte auf und wählen ein Gebiet, das an Ihren Ausgangsstützpunkt grenzt. Zu jedem Gebiet erhalten Sie beim Anklicken wertvolle Hinweise. Pro erobertem Gebiet gibt es eine einmalige Geldsumme, die Sie auch dringend benötigen, um Ihre Truppen wieder aufzupäppeln. Die zweite Phase beginnt mit der Invasion eines Gebietes. Jeden Angriff starten Sie mit einem kleinen Geldsegen, damit Sie Ihre Truppen optimal ausstatten können. Jedoch sollten Sie sich vorher das zu erobernde Gebiet genau ansehen, da bestimmte Einheiten nicht für jedes Gelände tauglich sind. Die Einheiten verfügen über eine gewisse Anzahl von Aktionspunkten, die entweder für das Bewegen derselben draufgehen oder in Schüsse umgesetzt werden. Innerhalb eines Zuges können Sie zwischen den einzelnen Verbänden hin- und herwechseln. Nach jeder ausgestandenen Kampfrunde erhalten Sie und der Gegner eine Finanzspritze, um die verlorengegangenen Truppen zu ersetzen. Sollten Sie das Missionsziel erreichen, können Sie 50 Provinzen Ihr eigen nennen.

Ein besonderes Schmankerl ist der Mehrspieler-Modus. Hier wählen Sie zwischen den vier Rassen mit ihren individuellen Eigenschaften und ziehen anschließend gegen drei weitere Spieler in den Kampf. **(nr/md)**



Starthilfe

Sie starten Liberation Day direkt über die Menüoberfläche. Sollte dieses Verfahren fehlschlagen, wechseln Sie mit Hilfe des Windows-Explorer auf das CD-Laufwerk und klicken im Hauptverzeichnis die Datei SETUP.EXE doppelt an. Das Minimum an Hardware ist ein Pentium/90 mit 16 MByte RAM, wir empfehlen allerdings einen Pentium/166 mit 32 MByte RAM.

X-Wing Alliance



Vom vierten »X-Wing«-Spiel können Sie sich nun selbst ein Bild machen mit dieser Demo, die eine Mission umfaßt. Einige Frachter der Familie Azzameen kümmern sich um Schiffe der bösen Viraxo, die wahrscheinlich Waffen schmuggeln. Das bedeutet, daß Sie gleich mal einen YT-1300 ausprobieren können, auf dem ja bekanntlich der Rasende Falke basiert. So fliegen Sie entweder im Pilotensitz oder im Geschützturm mit - hier können Sie einfach mit »G« wechseln. Andere Schiffe sind in der Demo nicht steuerbar; in der Vollversion können Sie dann in der Kampagne acht Vehikel fliegen, im Mehrspieler-Modus noch viel mehr. Vor dem Auftrag dürfen Sie wählen, welchen Schwierigkeitsgrad Sie ausprobieren möchten, ganz Vorsichtige stellen sich auf unverwundbar und die Munition auf unendlich. Damit Ihr Kampf für die Rebellion nicht in übelste Ruckelei ausartet, sollten Sie eine Beschleuniger- oder 4-MByte-AGP-Grafikkarte besitzen. Führen Sie vor dem ersten Start auf jeden Fall die DirectDraw- und Direct3D-Tests in der Hardwarekonfiguration des Launchers durch.

technik
Genre: Simulation
Erfordert: Pentium/200, 32 MByte RAM
47 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf der CD B: \DEMOS

Tastenkommandos

Cursortasten	
Joystick	Steuerung
R	Nächsten Gegner anvisieren
N	Nächste Hypersprung-Boje
W	Waffen wechseln

MechWarrior 3



Außer dem schicken Video haben wir noch eine spielbare Demo des bald erscheinenden Mech-Spektakels von Microprose auf der CD A. Hier können Sie sich über den Instant-Action-Modus gleich mitten in eine hitzige Schlacht versetzen lassen. Vorher dürfen Sie Ihren Mech mit einigen witzigen Dingen wie Laserkanonen oder Raketenwerfern ausrüsten, bevor Sie sich mit Clannern anlegen. Zuerst werden Sie von zwei gegnerischen Kampfkolossen verfolgt, sind diese erledigt, kommen weitere Wellen zu je drei Stück. Auch hier lassen sich Munition und Panzerung auf unendlich stellen, so daß Sie sich erst einmal mit Ihrem Gefährt vertraut machen können, bevor Sie den »Dishonorable« (gleich unehrenhaft) -Modus abstellen und sich in ein »echtes« Gefecht wagen. Trampeln Sie jedoch nicht zu sehr in dem kleinen Fischerdorf herum, das sich in einiger Entfernung befindet.

technik
Genre: Simulation
Erfordert: Pentium/166, 32 MByte RAM
86 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf CD A: \DEMOS

Tastenkommandos

Cursortasten	
Joystick	Steuerung
Space	Feuer
Enter	Waffe wechseln
E	Nächsten Gegner anvisieren
J	Sprungdüsen
R	Radar

Half-Life Uplink



Besitzer von »Half-Life« und davon Unbescholtene freuen sich gleichermaßen: Diese Ein-Level-Demo ist nicht in der Vollversion enthalten, sondern verspricht neue Spielfreuden.

Der Ärger nimmt für Gordon Freeman kein Ende: Damit Wissenschaftler wie Sicherheitspersonal sich vor den Bombenangriffen der Air Force in Sicherheit bringen können, muß ein Freischaltcode gesendet werden. Leider läßt sich die dafür nötige Satellitenantenne nur noch manuell ausrichten. Und das kann nur jemand mit Schutzanzug. Eh sich's Gordon versieht, ist er schon auf dem Weg, um den Eingeschlossenen zu helfen. Auf seinem Weg begegnet er so ziemlich allem irdischen und außerirdischen Fußvolk, das die Programmierer von Valve erfunden haben, sogar ein dickes Monstrum wartet auf Sie.

Freeman steuern Sie am besten mit einer Maus/Tastatur-Kombination, wobei die Keyboardbelegung völlig variabel ist. Waffen gibt es vom Brecheisen über eine Pistole bis hin zur MP. Stationäre Maschinengewehre mit unbegrenzter Munition können Sie ebenfalls nutzen. Nehmen Sie sich am Anfang vor allem vor den kleinen Facehuggern in acht: Sie sind schnell und verursachen viel Schaden.

technik
Genre: Action
Erfordert: Pentium/200, 32 MByte RAM, 3D-Karte
130 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf CD B: \DEMOS

Noch mehr Demos ...

Machines

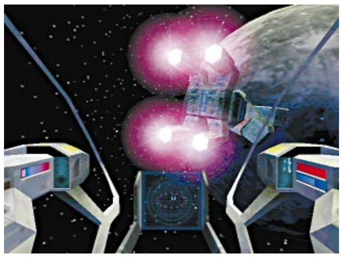


Von Acclaims feinem Echtzeit-Strategiespiel können Sie sich mit dieser Demo einen Eindruck verschaffen, die insgesamt vier Missionen umfaßt: einen Multiplayer-Level, zwei Kampagnenaufträge und eine Aufgabe im Skirmish-Modus, in dem Sie gleich gegen mehrere Computergegner kämpfen. In gewohnter Manier selektieren Sie mit der Maus Ihre Einheiten und schicken Sie zu ihrem Ziel, in der Basis produzieren Sie Nachschub. Außer den vier Missionen bekommen Sie zu Beginn ein recht langes Intro zu sehen, das Sie ein wenig in die Hintergrundstory einführt. Eine 3D-Karte ist übrigens Pflicht bei dem strategischen Vergnügen.

technik

Genre: Echtzeit-Strategie
Erfordert: Pentium/200, 32 MByte RAM, 3D-Karte
100 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf der CD B: \DEMOS\MACHINES

X - Beyond the Frontier



In dem grafisch aufwendigen Spektakel des deutschen Herstellers Egosoft finden Sie viele Elemente aus dem Klassiker »Elite« wieder. Wie dort müssen Sie Handel treiben, um Geld zu verdienen, das Sie in neue Ausrüstung investieren können. Nach einem mißglückten Experiment verschlägt es Sie in einen völlig unbekannten Sektor der Galaxis, in dem Sie schnell dafür sorgen sollten, an passende Ausrüstung zu kommen. Gott sei Dank hilft Ihnen gleich das erste Schiff, das Ihnen begegnet - wenn auch nicht ganz uneigennützig.

Tastenkommandos

Cursortasten	
Joystick	Steuerung
A	Beschleunigen
Y	Bremsen
Strg	Feuer
T	Ziel erfassen

technik

Genre: SF-Simulation
Erfordert: Pentium/166, 16 MByte RAM, 3D-Karte
51 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf der CD B: \X-BEYOND_THE_FRONTIER

Expendable

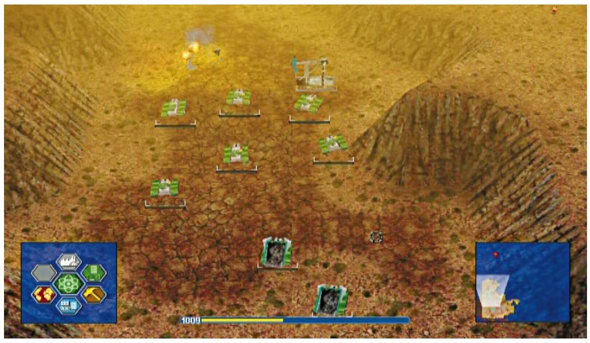


Ein Grafikfeuerwerk sondergleichen feuert das englische Programmierteam Rage Software mit dem Iso-3D-Shooter »Expendable« ab. Mit unserer Demoversion flackert dies auch über Ihren Bildschirm, vor allem mit einer 3D-Karte. Den kompletten ersten Level können Sie durchspielen, in dem eine Menge Extrawaffen ausprobiert werden wollen. Einen Endgegner finden Sie natürlich ebenfalls; warten Sie, bis Sie seine Größe sehen. Am geschicktesten spielen Sie das Programm mit einer Kombination aus Maus und Tastatur; mit dem Nager steuern Sie die Bewegungsrichtung, während die Cursortasten für vor- und rückwärts sowie das seitliche Ausweichen zuständig sein sollten. Im Konfigurationsmenü läßt sich alles beliebig angleichen. Es können auch zwei Leute an einem PC spielen, dann dürfen Sie aber nicht mehr die vorgeschlagene Konfiguration benutzen.

technik

Genre: Action
Erfordert: Pentium/200, 32 MByte RAM
120 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf der CD A: \DEMOS

Warzone 2100



Diese neue Demo von Pumpkin Studios' digitalem Schlachtfeld umfaßt neben einer Tutorial-Mission auch eine weitere Schnellstart-Aufgabe.
Hier müssen Sie zunächst ein gegnerisches Camp ausheben, das im Norden angesiedelt ist. Achten Sie bei dem Weg dorthin auf die schlecht zu erkennenden Fußsoldaten des Kontrahenten.
Der eigentliche Clou ist jedoch die Möglichkeit, per Internet oder IPX-kompatiblem eigenen Netzwerk eine Mehrspieler-Runde zu eröffnen. Hier können Sie zwischen zwei verschiedenen Szenarien wählen und ob Sie Computergegner zulassen wollen. Außerdem müssen Sie sich zwischen Teamplay und alle-gegen-alle entscheiden.

technik

Genre: Echtzeit-Strategie
Erfordert: Pentium/166, 32 MByte RAM
23 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf der CD B: \DEMOS

Noch mehr Demos ...

Mars Maniacs



Auf dem Mars werden in der Zukunft Rennen mit Gleitern abgehalten. Einen davon dürfen Sie über zwei verschiedene Strecken drei Runden lang pilotieren. Dazu brauchen Sie allerdings eine Direct3D- oder 3Dfx-kompatible Grafikkarte, um in den Genuß der Spiegeleffekte auf der Karosserie zu kommen. Mit der Strg-Taste aktivieren Sie übrigens einen ziemlich kräftigen Nachbrenner.

technik
Genre: Rennspiel
Erfordert: Pentium/166, 32 MByte RAM, 3D-Karte
31 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf der CD A: \DEMOS\MARS_MANIACS

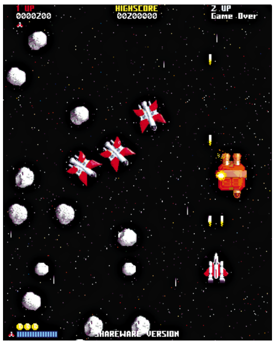
Rally Championship



In dieser selbstablaufenden Demo fahren die drei Rallye-Boliden Seat Ibiza, Renault Megane und Peugeot 106 über sechs verschiedene Kurse. Dabei zeigen Sie die unterschiedlichen Kameraperspektiven und Wetterverhältnisse, denen Sie begegnen können. Wie in der Realität gibt der Beifahrer per Sprachausgabe die Richtung und den ungefähren Winkel der nächsten Kurve an.

technik
Genre: Rennspiel
Erfordert: Pentium/200, 32 MByte RAM, 8-MByte-3D-Karte
70 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf der CD A: \ (liegt im Hauptverzeichnis)

Demonstar v3.01



Die neue spielbare Shareware-Version dieses Vertikal-Scrollers zeigt Ihnen die ersten sechs Level, also ein Drittel des kompletten Programms. Trotz der geringen Systemanforderungen bietet es eine schicke Optik. Abgeschossene Gegner hinterlassen oft Power-ups, mit denen Sie die Feuerkraft Ihres Raumschiffes dramatisch verstärken können. Das optimale Spiel für die Mittagspause und zwischendurch - sehen Sie sich vor Asteroiden und Minen vor.

technik
Genre: Action
Erfordert: 486 DX/2 66, 8 MByte RAM
16 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf der CD A: \DEMOS

Tanktics



Ein witziges und schnelles Strategiespiel erwartet Sie. Um hier mitzuspielen, brauchen Sie schnelle Finger und einen wachen Geist. Sie steuern einen bunten Vogel mit einem Magnet an den Füßen via Maus oder mit Hilfe der Cursortasten. Plazieren Sie den Magneten so geschickt, daß Sie punkten können.

technik
Genre: Strategie
Erfordert: Pentium/166, 32 MByte RAM
30 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf der CD A: \DEMOS TANKTICS

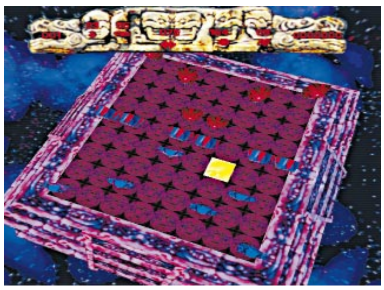
You don't know Jack 2



Wie war noch mal die Frage? Schon verloren, denn in der spielbaren, acht Fragen langen Demo des Spielshow-inspirierten Rateprogramms können sich bis zu drei Personen vor dem PC vergnügen. Es sind vielleicht nicht ganz so viele Fragen wie in der Vollversion, doch um sich ein Bild von Moderator Kuki und dem ziemlich abgedrehten Spielverlauf zu machen, ist diese Demo wahrlich geeignet - und Sie brauchen noch nicht einmal einen Windows-95-Rechner!

technik
Genre: Denkspiel
Erfordert: 486 DX/2 66, 8 MByte RAM
45 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf der CD B: \DEMOS\YOU_DONT_KNOW_JACK2

Twisted Mind



In Twisted Mind ist Grübeln und Aufbauen angesagt. Legen Sie Stein auf Stein und bilden Sie eine Mauer. Ein komplexes Spiel mit vielfältigem Regelwerk, das Ihnen einiges abverlangt, erwartet Sie. Jeder Erfolg Ihrer grauen Zellen wird durch ein Special FX belohnt. Die tollen Explosionen und die Spiele-Umgebung in der dritten Dimension machen Spaß.

technik
Genre: Denkspiel
Erfordert: Pentium/133, 32 MByte RAM, Win 9x
4,09 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf der CD B: \DEMOS

Noch mehr Demos...

V-Rally



Zwölf verschiedene Fahrzeuge des PlayStation-Klassikers stehen Ihnen hier zur Verfügung, um ein Zeitrennen auf Korsika zu fahren. Es können auch am Splitscreen zwei Leute am Rennen teilnehmen. Gesteuert wird mit den Cursortasten, auf Wunsch benutzen Sie einen Booster zur besseren Beschleunigung. Angenehmerweise läßt sich das Programm direkt von der CD aus spielen.

technik
Genre: Rennspiel
Erfordert: Pentium/90, 16 MByte RAM
0 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf der CD A: \ (befindet sich im Hauptverzeichnis)

Malkari



Nun können Sie einen Blick vorab auf Interactive Magics Beitrag zur Sternenbesiedlung werfen. Drei Tutorial-Missionen machen Sie mit dem generellen Spielablauf vertraut. So sehen Sie, wie Raumschiffe gebaut werden, vorsichtige diplomatische Beziehungen oder ganz konkrete Feindschaften zu anderen Parteien aufgebaut werden.

technik
Genre: Strategie
Erfordert: Pentium/90, 16 MByte RAM
25 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf der CD A: \DEMOS\MALKARI

Wilde Metal Country



Vor tausend Jahren herrschte auf dem Planeten Tehric ein brutaler Krieg, alle Einwohner verloren dabei ihr Leben, nur noch die gefährlichen Kampfmaschinen der Parteien sind übrig geblieben. Nun möchte die Menschheit wichtige Geheimnisse auf Tehric erforschen, doch diese mutierten Kampfmaschinen stellen sich in den Weg: Machen Sie den Weg frei!

technik
Genre: Action
Erfordert: Pentium/166, 16 MByte RAM, 3D-Karte
0 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf der CD A: \DEMOS WILDE_METAL_COUNTRY

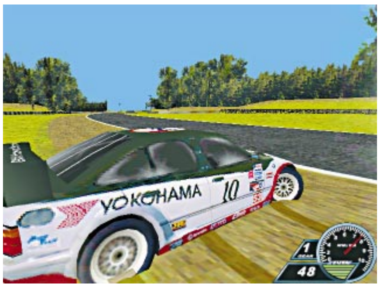
North vs. South



In dieser spielbaren Demo des zuletzt veröffentlichten Spiels aus Interactive Magics »Great Battles«-Reihe kommandieren Sie rundenweise entweder die Unionstruppen oder die Konföderierten in der Schlacht bei Brandy Station im amerikanischen Bürgerkrieg. Die Nordstaatler müssen innerhalb von 14 Runden gewinnen, andernfalls tragen die Grauröcke aus dem Süden den Sieg davon.

technik
Genre: Strategie
Erfordert: Pentium/166, 32 MByte RAM
62 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf der CD A: \DEMOS

Sports Car GT



In dieser Tourenwagen-Simulation dürfen Sie in der Cover-CD-Version zum Ausprobieren drei verschiedene Autos fahren, unter anderem den BMW M3. Das tun Sie auf dem Lime-Rock-Kurs, den Sie sowohl tagsüber als auch nachts befahren können. Seien Sie dabei übrigens vorsichtig mit Gas und Bremse, da Sie sonst nicht auf, sondern neben der Strecke landen.

technik
Genre: Rennspiel
Erfordert: Pentium/166, 16 MByte RAM
28 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf der CD A: \DEMOS

The Guardian of Darkness



Vom französischen Hersteller Cryo Interactive kommt dieses Action-Adventure, bei dem Sie in bewährter Manier Ihren Charakter aus der Perspektive der dritten Person sehen. Ihren Charakter steuern Sie mit den Cursortasten, mit dem Backspace-Knopf läßt sich die Spielgeschwindigkeit regeln. Kleiner Tip: Sprechen Sie mit allen Personen und heben Sie Gegenstände auf.

technik
Genre: Action-Adventure
Erfordert: Pentium/200, 32 MByte RAM
69 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf der CD A: \DEMOS\THE_GUARDIAN_OF_DARKNES

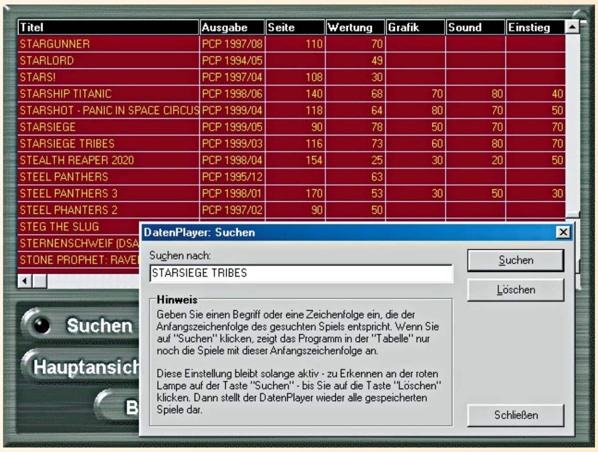


Die PC-Player-Datenbank zeigt die wichtigsten Infos und ein Bild des Spieles.

PC-Player-Datenbank

Alle Spiele seit der Erstausgabe 1/93 finden Sie in der von unserem Programmier- und Videokünstler Henrik Fisch überarbeiten Datenbank auf der A-CD. Mit Hilfe der eingebauten Suchfunktion können Sie einen oder mehrere Titel anzeigen lassen und diese in einer Tabelle ansehen. Sollten Sie den Textinhalt für den Eigenbedarf benötigen, kopieren Sie ihn einfach heraus. Selbstverständlich müssen Sie nicht auf den gewohnten Wertungskasten verzichten, diese sind dem Original im Heft für die Datenbank nachgebaut worden.

Mit der Suchfunktion finden Sie alle Resultate der getesteten Spiele in Tabellenform dargestellt.



Video-Clips

Sämtliche Videos auf der CD A liegen im MPEG-Format vor. Das hat den Vorteil, daß die Clips auch noch im Vollbild-Modus gut aussehen.
Die Filmchen starten Sie am komfortabelsten von unserer CD-Oberfläche aus. Klicken Sie dazu einfach auf den Button »Videos«, wählen Sie ein Video aus, und schon geht's los.

Sie finden die Clip-Dateien im Verzeichnis \VIDEOS\ auf der CD. MPEG-Videos brauchen zur Wiedergabe ein installiertes »Active-Movie«. Dieses Programm ist unter Windows 95B und Windows 98 normalerweise installiert. Wenn Sie Windows 95A benutzen, finden Sie einen Active-Movie-Player unter \PCP\AMOVIE.EXE

Multimedia-Leserbriefe

Diesmal besuchen wir den PC-Fachhändler Joergensen auf seiner Hallig, um sein Erfolgsrezept aufzudecken. Darüberhinaus erfahren Sie, was es mit dem Nackt-Cheat der Multimedia-Leserbriefe auf sich hat und wie einige Redakations-Kollegen manches einfach zu wörtlich nehmen. Außerdem wieder dabei: Unsere Daily-Soap »Mitten ins Megahertz« und das berüchtigte »Techniklexikon-Quiz«.



Letzte Meldungen



Momentan ohne Chefdesigner: Command & Conquer 3.

C&C3-Chefdesigner verläßt Westwood

Erik Yeo, Lead Designer für »C&C 3: Tiberian Sun« verließ Mitte April Westwood Studios, um seine eigene Firma zu gründen. Mit ihm geht ebenfalls Produzent Lewis Peterson. Das neue Projekt heißt 7 Studios, das sowohl PC- als auch Konsolenspiele herstellen will. Yeo ist zuversichtlich, daß trotz seiner Abwesenheit der dritte Teil der »Command & Conquer«-Reihe zur Zufriedenheit aller fertiggestellt wird. Die Frage ist nun natürlich, ob der verspätete Erscheinungstermin Ende Juni noch eingehalten werden kann.

Netter Nachschub

Für 30 Mark erhalten Sie bei »N.I.C.E. 2: Tune Up« im Mai sechs neue Strecken und fünf zusätzliche Autos für Synetics »N.I.C.E. 2«. So können Sie zumindest am PC Kanada und den Gardasee besuchen, eine neue Fahrzeugklasse wartet auf Sie, die getunte Kleinwagen umfaßt. Diese haben im Durchschnitt aber 200 PS und sollten so entsprechende Geschwindigkeiten und Beschleunigungswerte erreichen.

Crichton eröffnet Spielefirma

Tausendsassa Michael Crichton (»Jurassic Park«) ruft seine eigene Computerspielfirma namens Timeline Studios ins Leben. Außer Romanen wie »Airframe« und »Enthüllung« schreibt er auch Drehbücher (»Emergency Room«). Der studierte Arzt, der einen Lehrstuhl in Harvard innehatte, führte zudem Regie, etwa früher bei dem erfolgreichen Kinofilm »Westworld«, später bei Fernsehproduktionen (»Coma«, »Die Anwältin«), wo er vornehmlich eigene Stoffe verarbeitet. Trotzdem ist Crichton kein Neuling in der Computerspielbranche: Mitte der Achtziger schrieb er das Adventure »Amazon« für den Apple 2, eine Umsetzung seines Romans »Congo«. Das Programm erschien damals über Trillium, von denen Teile sich später in Tellarium umbenannten. Eine C64-Version folgte ebenfalls.

Die Firma arbeitet mit der Virtus Corporation zusammen, die auch schon Tom Clancy geholfen hat, Red Storm Entertainment ins Leben zu rufen. Wie dort soll Timeline die kreative Kontrolle über die Produkte behalten und technischen Support von Virtus bekommen, wie zum Beispiel die OpenSpace3D-Technologie. »OpenSpace3D ist ein starkes Entwicklungstool, das es uns erlaubt, Spiele mit dutzenden Charakteren und hunderten Objekten zu machen, mit denen der Spieler interagieren kann«, sagt Crichton. Auf der E3 in Los Angeles sollen erste Dettails bekannt werden.



Jetzt dürfen Sie auch in Kanada die Straßen mit PS und Sprengstoff unsicher machen. (N.I.C.E. 2 Tune Up)

Einsame Falken

Anders als in unserer Beta-Testversion von »X-Wing Alliance« ist es im Multiplayer-Modus, so wie das Produkt im Geschäft steht, nicht mehr möglich, zu zweit ein Raumschiff zu fliegen. So



Leider nur in der Betaversion: zwei Mann im Rasenden Falken im Mehrspieler-Modus von X-Wing Alliance.

entschuldigen wir uns bei allen, die nun um das Vergnügen gebracht werden, einen Transporter mit einem Piloten und einem Mann im Geschützturm zu fliegen. LucasArts gibt leider keine Begründung für dieses fehlende Feature, sondern weist auf der Homepage nur darauf hin, daß es nicht funktioniert, nicht warum. Somit bleibt offen, ob es einen Patch geben wird, der das Problem löst.

20 Jahre im All

Nicht zu glauben: Derek Smart, Designer des unsäglichen »Battlecruiser 3000 AD«, werkelt an der Fortsetzung »Battlecruiser 3020 AD«. Wir



Dies ist ein Schlachtkreuzer der Starion-Klasse. (Battlecruiser 3020 AD)

hoffen, daß sich die Innovationen im eigentlichen Spiel weitaus umfassender gestalten als in der Namensgebung. Die Screenshots lassen dies zumindest erhoffen.

Lara ist wieder da!

Demnächst bringt Eidos Interactive »Tomb Raider 2 Gold« in die Geschäfte. Ähnlich wie bei »Tomb Raider Gold« werden einige neue Level im Spiel sein.

Neues von Interplay

Gigantische Aussichten

Nach dem Überraschungserfolg von »Baldur's Gate« will Interplay gleich mit acht weiteren Titeln an diese Leistung anknüpfen. Die Voraussetzungen für hochqualitative Spielekost sind gegeben, schließlich hat die kalifornischen Softwareschmiede allerlei illustres Personal unter Vertrag genommen.



Der Meccaryn läßt sich nicht einschüchtern und tritt Kabuto entgegen, obwohl dieser gerade ein Tier verspeisen will. (Giants)



Namentlich wären das etwa der Ex-Attic-Chef und Erfinder der legendären Trilogie »Das Schwarze Auge«, Guido Henkel, der in den USA seit zwei Jahren für Interplay am Rollenspiel »Planescape: Torment« bastelt . Parallel dazu entwickelt Shiny Entertainment unter der Leitung von Dave Perry, auch bekannt durch »MDK«, den Actiontitel »Messiah«.

Giants

Die Entwickler von Planet Moon Software haben mit »Giants« eine vielversprechende Mischung aus Action und Strategie in der Pipeline. Schauplatz ist Dorlon, eine organisch vielfältige, bunte und gefährliche Welt, die vollständig dreidimensional animiert ist. Hier leben vier Rassen: die Meccaryns, der Solokämpfer Kabuto, die weiblichen Sea-Reapers und die Smarties – aber nur die ersten drei der oben genannten können auch vom Spieler gesteuert werden.

Die Meccaryns

Zu Beginn steuern Sie die geschmeidigen Meccaryns; erst später können Sie auf Wunsch zu den femininen Sea-Reapers oder dem Giganten Kabuto wechseln. Dementsprechend existieren auch drei verschiedene Handlungsstränge. Ihren Charakter bewegen Sie aus der dritten Person oder aus der Ich-Kameraperspektive. Die Stärke der fünf Meccaryns liegt in den Kampfanzügen und den Waffen (sechs verschiedene erwerben sie im Spielverlauf). Um längere Distanzen zurückzulegen, bedienen sie sich ihrer Jet-packs, diese sind auf den Rücken geschnallte Raketenantriebe. Nach einer Notlandung mit ihrem Raumschiff haben die fünf Jungs nur ein einziges Ziel: dem Planeten möglichst schnell wieder den Rücken zu kehren. Steuern können Sie jedoch nur einen Meccaryn. Die anderen sind als selbständig handelnde Charaktere im Team und dackeln Ihnen treu hinterher.

Qual der Wahl

Die alle Naturgewalten beherrschenden Sea-Reapers sind die Ureinwohnerinnen des Planeten. Nachdem sie von dem Giganten Kabuto ins Wasser vertrieben wurden, möchten sie die alte Macht an Land wiedergewinnen. Die einzig steuerbare Figur bei den Sea-Reapers ist Delphi, die hübsche Tochter der Königin.

Kabuto, der Alleinstreiter, wurde von den Sea-Reapers erschaffen, hat sich ihrer Herrschaft aber entzogen und strebt nach mehr Macht. Seine Stärke ist sein Körper, ohne weiteres zerdrückt er Gegner mit der bloßen Hand.

Die Schwächsten

Die Smarties schließlich sind die einzige nicht steuerbare Rasse: schwache Geschöpfe, die aber bei guter Behandlung durchaus ein wichtiger Verbündeter für den Überlebenskampf der Meccaryn werden können. Mit vollem Magen sind sie jederzeit bereit, den Meccaryn gegen die ruchlosen Sea-Reapers beizustehen. Um die Smarties mit Nahrung zu versorgen, müssen Sie Vimps jagen und erlegen, dies sind Tiere, die an überdimensionierte Kampfputen erinnern. Durch die Smarties gelangen Sie als Meccaryn an Waffen und andere nützliche Gegenstände.



Delphi setzt sich mit ihrem Feuer-Bogen gegen ihre Feinde zur Wehr. (Giants)

Showdown

Die meiste Zeit werden Sie damit beschäftigt sein, die Gegner und andere gefährliche tierähnliche Geschöpfe auf Dorlon zu bekämpfen. Fehler oder Entscheidungen wirken sich dabei auf das weitere Geschehen aus. Zum guten Ende kommt es voraussichtlich zu einem großen Showdown, in dem alle drei steuerbaren Rassen kräftig mitmischen. Eine besondere Herausforderung bietet Giants im Mehrspieler-Betrieb. So sollen im Netzwerk bis zu acht Spieler gegeneinander antreten. Das Einsargen der Feinde erfolgt aber in jedem Fall durch Verspeisen, Verschleppen, Abballern oder Abfackeln.

Kingpin

Verbrechen zahlt sich im neuesten Spiel von Xatrix Entertainment nicht nur aus, es ist geradezu überlebenswichtig. Denn nur als wirklich brutaler Haudegen können Sie in »Kingpin Life of Crime« Ihre Haut retten. Kingpin basiert auf der Entwicklungsmaschine eines indizierten 3D-Shooters. Natürlich ist die Engine etwas modifiziert worden, so benutzt Xatrix ein Rendering mit 32-Bit-Farbtiefe. Die Story ist in sechs Episoden und 24 Level unterteilt, dabei spielt jede Episode an einem anderen Ort. Sämtliche Schauplätze wurden komplett in 3D animiert.

Ziel ist es, Kingpin, den obersten Gangsterboß, über den Jordan zu befördern. Im ersten Level beginnen Sie Ihre Karriere im Slum und steigen langsam auf. Der letzte Abschnitt spielt in der Oberstadt, im sogenannten Crystal Palace, in dem Kingpin mit seiner Elitetruppe residiert. In jedem Level gilt es, verschiedene Gangs und deren Bosse in die Flucht zu schlagen. Zudem begegnen Ihnen jede Menge zwielichtige Gestalten. Manche werden Ihnen helfen, andere ziehen dafür sofort die Waffe. Gangmitglieder müssen rekrutiert werden, und nicht jede andere Truppe ist immer gleich Ihr Feind. Aber seien Sie wachsam, ehe Sie sich versehen, steckt mehr als nur eine Kugel in Ihrem Rücken. Wichtig ist auch, Dinge zu kaufen oder zu verkaufen, denn Ihre Waffen luchsen Sie nicht nur Ihren Gegnern ab, sondern müssen diese manchmal käuflich erwerben. Vorgesehen sind bis jetzt drei Arten von Waffen: automatische, mechanische und chemische. Zumindest angedacht sind zehn weitere Witwenmacher vom Bleirohr bis hin zum Flammenwerfer. Anfangs bewegen Sie sich nur mit einer Eisenstange ausgestattet und völlig allein durch die Gegend. Halten Sie besser den Knüppel nicht gleich in der Hand, denn entweder rennen die anderen vor Ihnen weg, oder, schlimmer, greifen Sie gleich in Gruppen an. Deshalb ist Köpfchen gefragt um zu entscheiden, wer angegriffen oder lieber in eine Unterhaltung verwickelt werden sollte. Um sich in der Stadt fortzubewegen, klauen Sie ein Motorrad oder die allseits beliebten Jet-packs, mit deren Hilfe Sie sich in der Luft bewegen. Die Macher von Kingpin haben auch an einen Multiplayer-Modus gedacht. Bis zu 16 Spieler können sich gleichzeitig gegenseitig ans Leder gehen. Passend zum überaus rauhen Umgangston im Spiel ist auch die Musik: Die bekannte Rap-Gruppe Cypress Hill hat sechs Titel beigesteuert.



Bei diesem Gegenspieler sollten Sie besser nicht betrügen! (Kingpin: Life of Crime)



Sie haben wohl den Mund zu voll genommen und holen sich daraufhin eine echte Tracht Prügel ab. (Kingpin: Life of Crime)

Messiah

Der klassische Kampf zwischen Gut und Böse bestimmt die Story von »Messiah«. Shiny Entertainment schickt Sie als Abgesandten Gottes in ferner Zukunft auf die Welt, um gegen die Kräfte des Satans zu kämpfen. Das Problem ist nur, daß Sie als Engel Bob in Gestalt eines knuddeligen Babys mit Flügeln daherkommen und weder über Waffen noch über Kraft verfügen. Was tun? Sie müssen andere dazu benutzen, Ihren Job zu erledigen! Bob beherrscht die Menschen, daher suchen Sie sich am besten den größten und schwersten Bösewicht aus, um mit ihm in den Dritten Weltkrieg zu ziehen. Sie können bis zu 20 Charaktere kontrollieren. Somit sind Sie nicht auf eine Figur festgelegt, sondern können sich immer wieder neue Handlanger suchen. Auch an die Muliplayer-Option haben die Leute von Shiny Entertainment gedacht, das Deathmatch ist ein besonders Schmankerl. Es gewinnt der, der die besten und schnellsten Leute sichtet und unter seine Fittiche nimmt. Für die 3D-Grafik wird erstmals in einem PC-Spiel die neue RT-DAT Technologie verwendet. Sie läßt die Welt und die Charaktere noch realer als bei der Genre-Konkurrenz aussehen. So hat jedes 3D-Modell in Messiah ungefähr 500 Polygone mehr als zum Beispiel die Objekte in »Tomb Raider 2«.

Planescape: Torment

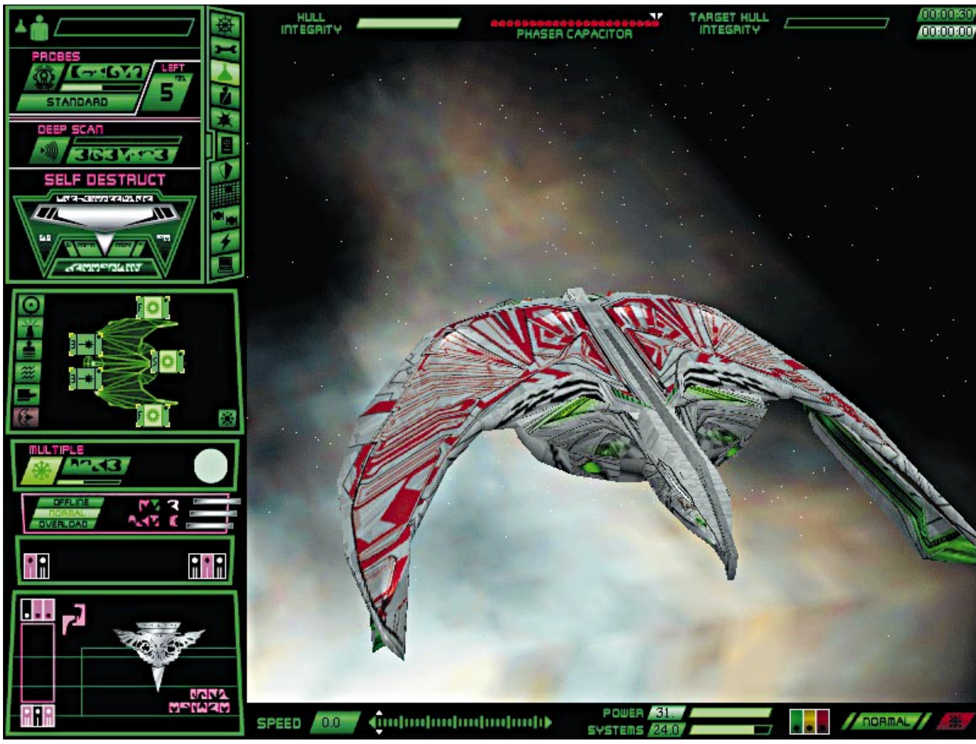
»Planescape: Torment« basiert auf den AD&D-Rollenspielen. Der Senior Producer Guido Henkel erhält tatkräftige Unterstützung von der kanadischen Firma Bioware (Baldur's Gate). Bioware bringt zudem in Kürze mit Interplay zusammen »MDK 2« raus. Per Maus bewegen Sie sich in Planescape durch eine zweidimensionale, isometrische Welt, deren Screens von Hand gerendert



Vorsicht Bob, hier müssen Sie aufpassen, daß Sie sich Ihre Flügel nicht ansengen. (Messiah)



Eine gute Verteidigung ist nötig, um in Sigil zu überleben. (Planescape: Torment)



Ein romulanisches Kriegsschiff taucht vor Ihnen auf. (Star Trek: Starfleet Command)

wurden. Die zahlreichen Kämpfe überleben Sie hoffentlich mit einem der 20 zu erforschenden Zaubersprüche, oder Sie müssen ebenfalls mit der Maus ins Geschehen eingreifen.

Die Geschichte hat einen ungewöhnlichen Ausgangspunkt: Die Hauptfigur (also Sie) war tot, ist wiederauferstanden und hat dabei ihre Erinnerung verloren. Folglich wachen Sie vollkommen ahnungslos in der Stadt Sigil auf. Dort müssen Sie die Vergangenheit des Helden erforschen: wer er ist, woher er kommt und was mit ihm geschah. Dabei bewegen Sie sich in einer »Stadt der Türen«, so genannt, weil sie Portale zu anderen Dimensionen beherbergt. Manche sind sichtbar, andere muß der Spieler erst finden. Beherrscht wird Sigil von der mächtigen und rätselhaften »Lady of Pain«, die Stadt ist offen für allerlei mysteriöse und gefährliche Gestalten. Da Planescape: Torment auf einen Charakter zugeschnitten ist, gibt es keinen Multiplayer-Modus. Dafür können Sie bis zu sechs Figuren in einer Gruppe steuern. Seinen Charakter entwickelt der Spieler aktiv: Er startet mit rudimentären Eigenschaften, erst seine Aktionen im Spiel bestimmen, wie er sich entwickelt und welche Fähigkeiten er erwirbt.

Star-Trek-Trio

»Klingon Acadamy«, »StarTrek: New World« und »Star Trek:Starfleet Command«: Mit diesem futuristischen Trio beglückt Interplay voraussichtlich noch in diesem Millennium alle Trekkies.

Klingonen haben's nicht leicht

Die Story von »Klingon Acadamy« ist zwischen den Star-Trek-Episoden 5 und 6 angesiedelt. Sie unterstützen in 30 Missionen General Chang im Konflikt gegen die interplanetare Föderation. General Chang ist Ihr Mentor und weist Sie in die diversen Kampftaktiken ein. Die Sternensysteme, in denen Sie sich bewegen, sind in 3D animiert und jeweils Billionen von Kilometern groß. Am Anfang jeder Mission wählen Sie, von welchem Sternensystem das Geschehen gestartet werden soll. Zehn neue Waffensysteme und über 40 neue Kriegsschiffe erwarten Ihren Befehl. Außer den bereits bekannten Rassen wie Klingonen, Romulaner und die Förderation schickt Interplay noch die Tholian, die Gorn und die unbekannten Sha'Kurians ins Feld. Ein Mehrspieler-Modus ist bereits im Entstehen.



Im Weltraum können Sie sich in diesen Sternennebeln gut verstecken, da sie sowohl die optische als auch die Subraumortung erschweren. (Klingon Acadamy)

Auf der Karriereleiter

Bei dem Strategiespiel »Star Trek: Starfleet Command« schlagen Sie Raumschiffschlachten im Star-Trek-Universum. Bisher sind folgende Rassen integriert: die Föderation, die Romulaner, die Klingonen, die Lyraner und die Hydrans. Die einzige nicht steuerbare Spezies sind die Orion-Piraten. Jede Rasse hat andere Schlachtschiffe und Kampftaktiken. Das Spiel bietet eine Multiplayer-Option für bis zu sechs Teilnehmer. Sie starten als junger Kapitän einer Fregatte und arbeiten sich langsam durch die militärischen Ränge, bis mehrere Schiffe unter Ihr Kommando gestellt werden. Bisher gibt es 50 graphische Modelle von Raumschiffen in über 300 Variationen. Jede Menge unterschiedlicher Waffen sind ebenfalls geplant. Schauplatz der Missionen ist eine Vielzahl von Sektoren im Weltraum, die alle in 2D animiert sind.



◀ Auch wenn die Föderation eine eher friedliche Organisation ist, bleibt der Griff zu den Waffen oft nicht aus. (Star Trek: New Worlds)



Durch diesen Tunnel muß der Feind kommen. (Descent 3)

Grenzerfahrungen und mehr

... verspricht »Star Trek: New Worlds«, ein vollständig in 3D animiertes Echtzeit-Strategiespiel. In über 25 Missionen können Sie wählen, ob Sie als Offizier der Föderation, klingonischer Krieger oder Zenturio des romulanischen Reiches das grenzenlose Universum erforschen. Nehmen Sie Ihre Crew an die Hand und bauen Sie Kolonien auf nie vorher gesehenen Planeten, erforschen Sie Mineralien und treiben Sie mit neuen Technologien das Wachstum voran.

Die größte Herausforderung besteht allerdings darin, die gewonnene Kolonie zu verteidigen und zu behalten. Die Crew und der Kapitän werden im Lauf der Reise mit jeder neuen Erfahrung wachsen. Drei neue Alienrassen warten auf Sie, doch denken Sie stets an die erste Direktive beim Erkunden unbekannter Lebensformen, denn Vorsicht ist die Mutter der Porzellankiste. Dies gilt natürlich ebenso für den geplanten Mehrspieler-Modus.

Descent 3

Interplay trumpft in Kürze mit dem dritten Teil der »Descent«-Reihe auf: Dieser ist mit einer völlig neuen Engine ausgestattet, die das komplett dreidimensionale Spielgeschehen schick in Szene setzt. So brauchen Sie weder auf Spiegeleffekte noch auf berechnete strahlende Lichtquellen zu verzichten.

Gegenüber seinen Vorgängern besitzt das Spiel mehr als 20 neue Waffensysteme, etwa einen Flammenwerfer. Die Hintergrundgeschichte ähnelt sehr den Vorgängern: Sie schlüpfen in die Rolle eines Piloten, der von einer zwielichtigen Firma betrogen wird. Bevor er sich rächen kann, muß er mehrere Planeten von schießwütigen Robotern reinigen. Dabei steuern Sie Ihren Gleiter durch enge Tunnels, auch der blecherne Gehilfe »Guide Bot« ist wieder mit von der Partie. Die Anforderungen in den Missionen sind unterschiedlich, manchmal muß der Feind einfach mit Waffengewalt niedergestreckt werden, oder Sie eskortieren eine Gruppe unschuldiger Zivilisten durch gefährliches Terrain. Wie gewohnt, hat Ihr Schiff völlige Bewegungsfreiheit in alle Richtungen. Natürlich bietet Descent 3 auch einen Multiplayer-Modus: Bis zu 128 Spieler sollen via Internet gegeneinander antreten können; im Netzwerk dürfen sich maximal acht menschliche Gegner tummeln. (nr/md)



Hier haben Sie eine kleine Explosion ausgelöst, hoffentlich haben Sie damit nicht Ihren Gegner aus der Reserve gelockt. (Descent 3)

Interplay-Fakten

Spiel	Genre	Termin
Descent 3	Action	Juni '99
Giants	Action/ Strategie	Oktober '99
Kingpin: Life of Crime	Action	Juni '99
Klingon Acadamy	Action	3.Quartal 99
Messiah	Action	September '99
Planescape: Torment	Rollenspiel	4.Quartal '99
Star Trek: New Worlds	Echtzeit-Strategie	Oktober '99
Star Trek: Starfleet Command	Strategie	September '99

Preview: Diablo 2

Einmal Hölle und zurück

Wer »Diablo« nicht kennt, hat was verpennt. Bald haben Sie die Chance, Versäumtes nachzuholen. Der Fürst der Dunkelheit kehrt zurück ...

Größer, schöner, realistischer. »Diablo 2« soll den Erfolg der Rollenspiel-Saga um Diablo, den Fürsten der Dunkelheit, noch übertreffen. Wieder kämpft der Held gegen eine illustre Heerschar an Monstren (Riesenkäfer, Skelette ...) in isometrisch dargestellten Gewölben, die bei jedem Spielstart neu generiert werden. Auf der Suche nach dem teuflischen Unhold müssen vier Akte nacheinander bewältigt werden, jedes einzelne dieser Kapitel hat in etwa dieselbe Größe wie das gesamte Reich von »Diablo«. Neu ist, daß Ihr Held auch an der Oberfläche in Gefahr geraten kann. Die verschiedenen Abschnitte werden durch den Erzählfaden, der sich hauptsächlich aus den zahlreichen Quests ergeben soll, verknüpft. Neben den Hauptkerkern bei der jeweiligen Stadt eines Abschnittes werden zwischendurch eingestreute kleinere Gewölbe das Sammeln von Erfahrungspunkten ermöglichen. Die gesamte Handlung inklusive aller Quests läßt sich nun auch beim gemeinsamen Spiel im Battle.net erleben. Dort werden Spieler eigene Aufträge schaffen, wenn es etwa darum geht, eine bestimmte, für eine Charakterklasse besonders wertvolle Waffe zu finden, für die dann Belohnungen winken.

Für eine hohe Wiederspielbarkeit sollen neben der ausgefeilten Charakterspezialisierung und den jeweils neu generierten Dungeons auch manche zufallsgesteuerte Rätsel sorgen. So wissen Sie nie im voraus, in welchem Gebäude Sie einen zum Weiterkommen nötigen Schlüssel suchen müssen.



▲ **Prächtig anzusehen und ungemein praktisch: Mit dem »Blaze«-Spell ziehen Sie während des Laufens eine Feuerwand hinter sich her; dieser Zauber eignet sich hervorragend dazu, Monster einzukesseln.**



Gebäude wie diese Taverne können in Diablo 2 betreten werden, das Dach wird dann ausgeblendet. Achten Sie auf die liebevolle und detailgetreue Inneneinrichtung!

Skills und Spells

Eine wesentliche Neuerung ist der aus dem Blizzard-Hit »Starcraft« übernommene »Skilltree«, mit dem sowohl Angriffs- und Defensivfähigkeiten als auch Zaubersprüche verwaltet werden. Besondere Attacken und magische Sprüche sind für den jeweiligen Charakter spezifisch und können von keiner anderen Charakterklasse erlernt werden. Dem Paladin können Sie beibringen, mit seinem Schild zu blocken, oder Sie legen einen Schutzschild (gegen Feuer, Gift oder Kälte) um Ihren Helden. Insgesamt wird Diablo 2 satte 150 Spells und Skills ermöglichen. Die Zauberin hat einige der aus dem ersten Teil liebgewonnen Sprüche wie Firewall, Fireball und Firebolt in ihrem Gepäck, der Nekromant hingegen hat sich ganz den etwas dunkleren Kräften verschrieben. Zu seinen Lieblingsbeschäftigungen gehört es, aus dem Nichts Skelette zu erschaffen, verschiedene Golems herbeizuzaubern oder durch die Explo-



Neue Helden braucht das Land! Darf ich vorstellen: Zauberin, Nekromant, Paladin, Amazone und Barbar.
Diablo 2 stellt Sie mit dieser Vielfalt an Charakterklassen schon am Anfang vor die Qual der Wahl.

Aktuell

sion eines Monster-Leichnams großen Schaden innerhalb herumstehender Gegner zu verursachen. Wandelt er seine Gestalt, kann er sich beispielsweise als kleiner Skorpion unbehelligt an einem Monstertrupp vorbeischleichen.

Die Amazone konzentriert sich auf Speer und Bogen; beiden kann sie zusätzlich Magie einhauchen und so Eis-, Feuer- und Giftschaden verursachen, auch der gleichzeitige Abschuß von drei Pfeilen ist möglich.

Für einige Monsterhorden läßt sich die Herkunftsfrage nun eindeutig klären: Laufen Sie zum Beispiel durch die Wüste, graben sich in Windeseile zwei Riesenkäfer aus dem Sand. Flieht man vor diesen, ziehen sich die Käfer wieder zurück und legen in schneller Folge ein Ei nach dem anderen. Innerhalb von Sekunden sind diese ausgebrütet, und Sie befinden sich inmitten einer Horde junger Riesenkäfer.

Das Inventory wurde etwas geliftet, in den Gürtel passen nun mehr Potions; in einer Art Beutel können viele Gegenstände platzsparend untergebracht werden, Zauberspruchbücher dienen als Sammellager für Schriftrollen. Gold benötigt keinen Platz mehr im Inventory, es ist daher möglich, unermeßliche Schätze anzuhäufen. Diese sind auch dringend nötig, wenn Sie beispielsweise beabsichtigen, eine Gildenhalle zu errichten, die dann sowohl als Treffpunkt als auch als Lagerstätte dienen kann.



Diablo 2 bietet jede Menge neue, spektakuläre Zaubersprüche. Hier beschwört Ihre wehrhafte Heldin soeben einen Eissturm, um sich die teuflischen Widersacher vom Hals zu halten.



Nicht immer ist Angriff die beste Verteidigung. Dieser Paladin setzt mehr auf die Defensive und bastelt sich eine Schutzzone, die Untote nur schwer oder einigen Schaden erleidend passieren können.

Unser Reich soll schöner werden

Die Diablo-Welt ist sehr viel lebendiger geworden; NPCs stehen nicht länger reglos herum, sondern gehen ihren eigenen Tätigkeiten nach, Amazonen jagen nahe der Stadt ein paar Kobolde, und Flüsse plätschern sanft vor sich hin. Der neu eingeführte Tag-Nacht-Rhythmus trägt ebenfalls viel zur stimmungsvollen Atmosphäre bei.

Dank der verbesserten Grafik-Engine werden transparente Wände, Lightsourcing-Effekte sowie ein in Echtzeit berechneter Schattenwurf ermöglicht. Jegliche Veränderung an der Ausstattung ist jetzt direkt am Held auf dem Schirm abzulesen. Das bezieht sich auf sämtliche Ausrüstungsgegenstände, seien es Rüstungen, Waffen, Helme oder Schilde, auch die beliebten und sehr seltenen »unique Items« sind nun eindeutig zu erkennen.

Auch im Battle.net können Sie direkt sehen, welche Ausrüstung Ihr Mitstreiter sein eigen nennt, und ob es klug ist, sich mit ihm anzulegen.

Ist Ihr Charakter in Gefahr, können Sie nun vor der Bedrohung davonlaufen. Allerdings ist die Dauer dieser flotten Fortbewegungsart von Ihrer Kondition abhängig und wird beispielsweise durch eine schwere Rüstung eingeschränkt. Auf der einblendbaren Übersichtskarte sind Wasserflächen und Schreine zu erkennen, in einer Mehrspieler-Partie wird Ihnen der Aufenthaltsort Ihrer Mitstreiter angezeigt. Das lästige Absuchen des Bildschirms auf der Jagd nach Ringen oder Goldstücken hat ebenfalls ein Ende. Auf Tastendruck bekommen Sie eine Beschreibung aller in der näheren Umgebung vorhandenen wertvollen Gegenstände zu Gesicht.

Höllisch gute Effekte werden dunkle Gewölbe erhellen, wenn ein 3Dfx-Kartenknecht seine Arbeit im Rechner verrichtet. Lauffähig ist die Monsterhatz auch ohne Beschleunigerkarte, voraussichtlich ab einem Pentium/166.

Diablo 2 wird komplett in Deutsch erscheinen, um welchen Zeitraum sich dadurch der Termin im Vergleich zur englischen Version verschieben wird, steht noch nicht fest. **(st/md)**



Aufwendige Zwschensequenzen, deren Anzahl enorm erhöht wurde, lockern das Spielgeschehen auf.

Diablo 2 – Fakten

- **Hersteller:** Blizzard/Havas Int.
- **Genre:** Action-Rollenspiel
- **Termin:** 4. Quartal '99
- **Besonderheiten:** In Umfang, Spielbarkeit und grafischen Details stark verbesserter Nachfolger des Kultspiels »Diablo«; fünf Charakterklassen; 150 Skills und Spells; Mehrspieler-Vergnügen im Battle.net.

Interview mit Bill Roper

DER TEUFELSKERL

Hoher Besuch in der PC-Player-Redaktion: Blizzards Multitalent Bill Roper, der seine Fähigkeiten bereits als Diablo-Produzent unter Beweis stellte und derzeit bei Diablo 2 den Beraterposten innehat, plauderte mit uns über Blizzard und den neuesten Stand des diabolischen Rollenspiels.

PC Player: *Vor etwa einem Jahr saßen wir hier an gleicher Stelle und du hast uns von »Warcraft Adventures« (WA) vorgeschwelgt. Gerade mal eine Woche später hörten wir dann, daß das Produkt eingestellt wurde. Ich hoffe schwer, dies ist kein Déjà-vu-Erlebnis.*

Bill Roper: (lacht) Keine Sorge, Diablo 2 wird kommen und zwar noch in diesem Jahr. Erwarte seine Ankunft so in etwa zwischen August und Oktober.

PC Player: *Aber warum wurden die Arbeiten an WA eingestellt, das Teil war doch schon fast gebacken?*

Bill: Die schlichte Antwort besteht aus ganzen vier Wörtern. Alle Leute, denen wir es gezeigt haben, meinten: »Ach ja, ganz nett.«

PC Player: *Na und?*

Bill: Wir hassen es, »ganz nette« Spiele zu machen. Wann immer wir ein Spiel auf die Beine stellen, wollen wir das Genre neu definieren. WA war bestenfalls eine Hommage an alte LucasArts-Adventures à la »Vollgas«, und bei den hohen Ansprüchen, die wir an uns selber stellen, war das einfach zu wenig. Da wir zudem sehr auf unseren guten Ruf achten, wird es auch bei keinem anderen Label erscheinen.

> »Wir hassen es, Spiele zu machen, die nur »ganz nett« sind«

PC Player: *Wurde das Warcraft-Universum da gleich mit beerdigt oder darf man in dieser Richtung noch Hoffnung haben?*

Bill: Auf jeden Fall kommt da was, denn wir bleiben der Warcraft-Thematik verbunden. Wir haben auch schon ein paar neue Ideen, es wäre allerdings noch verfrüht, etwas hinauszuposaunen. Laßt euch einfach überraschen.



PC Player: *Apropos Überraschung. Zumindest oberflächlich betrachtet scheint Diablo 2 nicht allzu viele Überraschungen zu bieten, es schaut dem Vorgänger nämlich verteufelt ähnlich.*

Bill: Nur bei wirklich sehr oberflächlicher Betrachtung. Wir haben eine Vielzahl von Details verbessert, etwa Lichteffekte, Objekte, Monster, Animationen. Wichtiger als die Optik sind aber die spieltechnischen Verbesserungen. Einen Großteil davon verdanken wir der sehr kooperativen Diablo-Internet-Fangemeinde, die uns mit Verbesserungsvorschlägen förmlich zugeschüttet hat. Nur ein paar kleine Beispiele: Es wird keine Ladezeiten mehr zwischen der Ober- und der Unterwelt geben, auf dem Boden liegende Gegenstände werden mit ihrem Namen deutlich gekennzeichnet, das Inventar wird vergrößert, und die zuvor häufig notwendige Pendelei zwischen den Welten wird erheblich reduziert.



Blizzard-Urgestein Bill Roper war unter anderem Produzent von Diablo. Momentan wirkt er als Berater an Diablo 2 mit.

PC Player: *Ihr wart aber nicht immer auf die gesamte Internet-Fangemeinde gut zu sprechen. Was ist mit den schwarzen Schafen?*

Bill: Du sprichst von Cheatern und Player-Killern. Ja, mit denen befassen wir uns sehr eingehend. Wir haben nichts dagegen, wenn die Leute cheaten, um sich die Sache ein wenig einfacher zu machen – das ist vollkommen okay. Was wir aber nicht mehr durchgehen lassen, ist, wenn die Cheater den ehrlichen Spielern ihren Spaß verderben, indem sie diese etwa plattmachen und ausrauben oder sich ein Geldvermögen erschwindeln, um dann beim geplanten Handelsmenü alle Angebote zu überbieten. Wir werden uns eine Menge einfallen lassen, um solche unlauteren Machenschaften – sofern sie auf Kosten der Spielergemeinde gehen – zu unterbinden.

PC Player: *Klingt theoretisch ganz gut, ist aber wohl in der Praxis schwer umzusetzen.*

Bill: Da sind wir sehr erfindungsreich. Es werden lediglich solche Cheats entwickelt, die entweder nur im Solomodus funktionieren oder aber so, daß andere Spieler nicht geschädigt oder belästigt werden. Aus diesem Grund macht seit geraumer Zeit eine eigene Abteilung bei uns nichts anderes, als zu versuchen, Charaktere und Objekte im Mehrspieler-Betrieb zu manipulieren. Daher sagen wir den Surfern auch: Unterstützt die Hacker nicht, postet nicht deren illegale Cheats, denn damit bringt ihr euch und die Community um den ganzen Spielspaß.

PC Player: *Aber vielen Leuten macht es nun einmal mehr Spaß, gegeneinander als gegen rechnergesteuerte Monster anzutreten.*

Bill: Das ist ja auch in Ordnung. Daher planen wir für diese Leute eine besondere Leckerei. Wir werden eine Art Arena basteln, in der sich zwei Duellanten im fairen Zweikampf messen. Zuvor können die beiden einen Wetteinsatz wie etwa ein Schwert, eine bestimmte Geldmenge oder 20 Heiltränke vereinbaren. Der Verlierer wird nicht sterben und auch sein gesamtes Inventar behalten. Sieh es mehr als eine Art sportliche Herausforderung.



PC Player: *Danke für das nette Gespräch.* (md)

Preview: Age of Empires 2

Historie auf Abwegen

Das über zwei Millionen Mal verkaufte und seit kurzem auch als Budget-Titel erhältliche »Age of Empires« soll im Herbst endlich einen Nachfolger bekommen. Dieser wird Sie ins Mittelalter verfrachten und mit der Herausforderung konfrontieren, 1000 Jahre Geschichte erfolgreich zu meistern.



▲ Die Größe der Objekte hat zugelegt, man ist sozusagen etwas näher am Geschehen. Die Menüleiste wird noch überarbeitet.

Mit einem Team von 25 Leuten arbeitet Ensemble Studios unter der Leitung von Bruce Shelly seit fast zwei Jahren an der Fortsetzung. Die 1998 veröffentlichte Zusatz-CD »Der Aufstieg Roms« bot bereits kleine Verbesserungen im zuvor recht lausigen Wegfindesystem sowie ein paar neue Rassen. »Age of Empires 2« spielt zwischen 500 nach Christus und dem 15. Jahrhundert, knüpft also zeitlich direkt an die Missions-CD an.



Eine neue und transportable Nahrungsquelle ist die Haltung von Schafen.

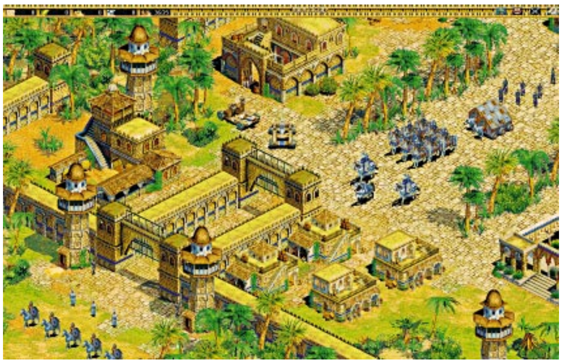


Wikinger & andere Urgesteine

In der digitalen Bibliothek stehen neben einer kleinen historischen Einführung in das Mittelalter auch die wichtigsten Fakten zu den 13 beteiligten Zivilisationen (Franken, Chinesen, Goten, Wikinger ...). Jedes Volk hat seine eigenen Schwächen und Stärken, zudem gebietet es jeweils über einen besonders leistungsstarken Truppentyp, den die anderen nicht haben. Bei den Franzosen sind das beispielsweise die Bogenschützen, die Franken dagegen stehen auf ihre hartgesottenen Axtwerfer. Für jede Zivilisation gibt es auch wieder einige spezielle Szenarien. Dabei schlüpfen Sie in die Rolle historischer Berühmtheiten wie Joan d'Arc, Barbarossa oder Genghis Kahn. Stirbt Ihr historischer Recke, ist die Kampagne natürlich verloren – dies gilt übrigens auch für eine Variante der Mehrspielerscharmützel, bei dem sich jeder einen historischen Helden rauspicken darf. Wem das zu aufwendig erscheint, der greift ersatzweise zu einem der insgesamt rund 40 einzeln anwählbaren Szenarien oder läßt sich vom Missionsgenerator eine frische Welt erschaffen. Es erwarten Sie Eskortier- und Handelsmissionen, Verteidigungsaufträge und vor allem die harte Herausforderung: Erstürme die Burg. Dank des integrierten Editors dürfen Sie aber auch Ihre eigene Traumwelt erschaffen. Im Mehrspieler-Modus können sich bis zu acht Spieler gleichzeitig an den Aufbau einer Zivilisationen wagen.

Packen wir's an

Sie starten mit minimalen Ressourcen und einer Handvoll Kolonisten, die sozusagen die Keimzelle des noch zu gründenden Weltreichs bilden. Als erstes verdonnern Sie Ihre Untertanen dazu, Gebäude zu errichten, die vier hierfür nötigen Rohstoffe sind dieselben wie beim Vorgänger: Holz, Gold und Stein aus den umliegenden Wäldern und Minen sowie Nahrungsmittel, die von Ihren Untertanen geerntet, gejagt oder gefangen werden. Männliche und weibliche Akteure bevölkern Ihre Städte und arbeiten in den verschiedenen Produktionsstätten, etwa in einer Fischfarm. Je mehr Ihre Zivilisation expandiert, desto eher geraten Sie in Kontakt mit den mißgünstigen Nachbarvölkern, so daß Ihnen nichts anderes übrigbleibt, als möglichst frühzeitig auch eine schlagkräftige Armee nebst einem



Die Stadt ist mit ihren Truppen und Katapulten gut auf einen eventuellen Angriff vorbereitet.



Eine Windmühle sorgt dafür, daß das Getreide gemahlen und zu Brot verarbeitet werden kann.

ganzen Sammelsurium an Verteidigungsanlagen aufzubauen.

Handel & Ökonomie

Den Seehandel hat man gegenüber früher erheblich ausgeweitet, auch der altbekannte Marktplatz wurde um einige Funktionen angereichert. Sie können dort mit simplen Mausklicks überschüssige oder benötigte Waren kaufen, verkaufen und sogar tauschen. Die Handelskarawanen sind ebenfalls wieder mit von der Partie. Da jedes Volk unterschiedliche Ressourcen besitzt, bietet sich das Handeln geradezu an.

Während beim ersten Teil der Sieg ausschließlich über den Weg des Kriegers erreichbar war, können Sie hier durch geschickte Warenschacherei und mit diplomatischem Fingerspitzengefühl durchaus über weite Strecken ohne einen einzigen Schwerthieb bestehen.

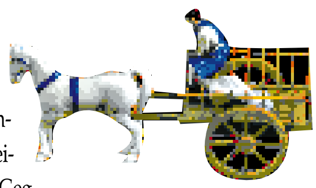
Taktieren & Kämpfen

Nichtsdestotrotz hat auch die militärische Seite des Spiels etliche Verbesserungen erfahren. Die Seegefechte wurden mit einem Kamikazeschiff aufgetakelt, das sich bei Annäherung an den Feind selbst in die Luft sprengt. Damit die Seestreitkräfte aber nicht allzusehr dominieren, sind die Landgebiete stets so groß, daß zumindest ein Teil des



Gleich beginnt der Kampf Rot gegen Blau: Hoffentlich ist der Wachturm ordentlich mit Truppen bestückt, sonst sieht es nicht gut aus für Blau.

Hinterlands außerhalb der Reichweite der Schiffskatapulte liegt.



Im Kampfmodus hat sich ebenfalls einiges getan: Es gibt Verteidigungstürme, in denen für den Gegner unsichtbar eine Anzahl von Truppen stationiert werden kann. Der neue zweite Befehlssatz enthält auch so wichtige Dinge wie Patrouillieren, Begleitschutz oder Gebäudebewachung. Hübsch anzuschauen sind klassische Formationen wie die Zweierkolonne oder die Speerspitze, die Sie mit einem simplen Mausklick aktivieren. Besonders praktisch: Ihre Verbände sind intelligent genug, die stärkeren Truppentypen nach vorn zu stellen und die schwachbrüstigen Gesellen in den hinteren Reihen zu plazieren. Geplant ist, daß Sie sich auch Ihre eigene Formation erschaffen dürfen. Allerdings gewinnen Sie die Schlacht nur, wenn Sie dabei die richtige Mixtur aus Infanterie, Kavallerie, Bogenschützen, Katapulten und so weiter finden. Wie zuvor gibt es eine Anzahl Gebäude, welche die Kampfkraft Ihrer Armeen teilweise erheblich aufwerten. Eine Prise



Die florierende Fischfarm ist eine wichtige Nahrungsquelle.

Magie ist auch wieder mit von der Partie. Diesmal übernehmen Mönche die Rolle der vormals auftretenden Magier und stehen Ihrem Volk beim Übernehmen feindlicher Gebäude und Ihrer Truppe mit Zaubersprüchen zur Seite.

Ein besonderer Pluspunkt: Wird einem Ihrer Alliierten eine tödliche Niederlage beigebracht, erhalten Sie all seine übriggebliebenen Ressourcen.



Gebäude & Szenarien

In Age of Empire 2 gibt es vier Grafiksets mit jeweils eigenem Gebäudedesign: Ost- und Westeuropa, Mittlerer Osten und Asien. Jedes Set umfaßt wiederum drei bis vier optisch unterschiedliche Ausbaustufen. Zu Beginn hausen Ihre Mannen noch in Holzhütten, in der Blüte ihrer Jahre dagegen bewohnen sie prächtige Paläste. Die Gebäude sind historisch inspiriert, aber nicht nachgebaut. Einige witzige Regionen tauchen bisweilen auf, zum Beispiel der Schwarzwald, wo Sie sich zu Ihrem Gegner buchstäblich durchroden müssen, denn durch den mächtigen Wald ist kein anderes Durchkommen möglich.

Aller Anfang ist schwer

Auch Anfänger sollten keine Probleme haben, sich in das Spiel einzufinden, nach dem Absolvieren der vier Tutorials haben Sie einen guten Überblick über das Geschehen.

Außerdem gibt es nun einen kleinen Dialog, die verschiedenen Akteure reden nicht wie im ersten Teil in einer brummelnde Kunstsprache, sondern geben Sinn machende Laute von sich. Jedes Volk hat einen minimalen originalen Wortschatz: So brabbeln die Franzosen ein wenig französisch, die Deutschen befleißigen sich ihres Teutonenslangs, und die Japaner murmeln ebenfalls in ihrer Landessprache herum. **(nr/md)**

Age of Empires 2 – Fakten

- **Hersteller:** Ensemble Studios/Microsoft
- **Genre:** Strategie
- **Termin:** November '99
- **Besonderheiten:** 40 Szenarien; Level-Editor; Ökonomie und Handel aufgewertet; historische Einführung; Mehrspieler-Modus.

Interview mit Bruce Shelley

Altes Schlachtroß, neue Triumphe

Selten zuvor gelang einer Spielefirma ein derart fulminanter Einstieg wie den Ensemble Studios mit ihrem Erstlingswerk Age of Empires. Über die verspielten Pläne der in Dallas ansässigen Entwicklungsschmiede plauderten wir mit Bruce Shelley, dem Spieldesigner-Urgestein (»Civilization«, »Railroad Tycoon«), Ensemble-Mitbegründer und -Vordenker in Personalunion.

PC Player: *Dank der jüngst erschienenen Zusatz-CD »Aufstieg Roms« fand Age of Empires (AoE) inzwischen rund drei Millionen Liebhaber. Worauf führst du diesen Erfolg zurück – denn spieltechnisch bietet AoE ja die übliche Durchschnittskost?*

Bruce Shelley: Drei Punkte waren entscheidend; zum einen die phantastische Präsentation, zum zweiten haben wir mit Microsoft einen bärenstarken Partner, drittens halte ich mich stets an die Devise meines alten Freundes Sid Meier.



PC Player: *Und die wäre?*

Bruce: Ein Spiel muß weder den Programmierern noch der Geschäftsführung gefallen, sondern nur dem Spieler. Das klingt äußerst banal, ist aber der entscheidende Grund dafür, daß so viele vermeintlich hitverdächtige Spiele am Markt dennoch floppen.

> »Die Solo-Szenarien von Age of Empires waren der reinste Horror.«

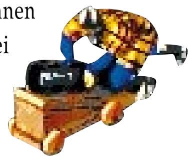
PC Player: *In der Szene gehen Gerüchte um, daß aus AoE eine vierteilige Serie mit dazwischengeschobenen Zusatz-CDs werden soll. Warum wagt ihr nicht statt dessen den Sprung in die Dreidimensionalität à la »Warzone 2100« oder »Machines«?*

Bruce: Das mit der vierteiligen Serie ist eine Presseente. Nach der Fertigstellung von AoE 2 werden wir uns eingehend mit der 3D-Optik beschäftigen und nächstes Jahr ein lupenreines 3D-Echtzeit-Strategiespiel vorlegen.



PC Player: *Das heißt, die Ensemble Studios setzen auch künftig voll auf die Strategie-Schiene?*

Bruce: Vorerst ja. Mittelfristig planen wir jedoch zwei Spiele pro Jahr. Eines davon wird ein Echtzeit-Strategiespiel sein, über das andere Genre denken wir noch nach.



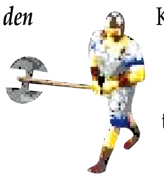
PC Player: *Sprechen wir mal über AoE 2. Eher ungewöhnlich, daß sich amerikanische Entwickler so intensiv mit der europäischen Geschichte beschäftigen, wie kommt's?*

Bruce: Ich bin ein leidenschaftlicher Hobby-Historiker und konnte so das Angenehme mit dem Nützlichen verbinden. So stammen die Enzyklopädien sämtlicher AoE-Folgen von mir. In AoE 2 integriere ich mehr als 40 000 Wörter an historischen Fakten.



PC Player: *Bei AoE gab es ja große Probleme mit dem Wegfindesystem, bei der Missions-CD konnte dieses dreistufig eingestellt werden, bereitete aber dennoch Probleme. Dürfen wir da Besserung erwarten?*

Bruce: Das Wegfindesystem gehört zusammen mit der Game-Balance und der künstlichen Intelligenz zu den größten programmiertechnischen Herausforderungen. Zumal bei AoE 2 die Karten dreimal größer sind. Ein Großteil des Entwicklungsteams wird daher in den nächsten Monaten nichts anderes tun, als diese drei Dinge zu optimieren.





Bruce Shelley ist der Chef der in Dallas ansässigen Ensemble Studios.

PC Player: *Ein weiterer Kritikpunkt bei AoE waren die Solo-Szenarien. Die bereiteten ein eher durchwachsenes Vergnügen. Zumeist rotteten sich die Computergegner zusammen und plätteten mit ihren Armeen den menschlichen Spieler.*

Bruce: Zugegeben, diese Karten waren der reinste Horror für den Solisten. Unser Ziel bei AoE 2 ist es, daß die CPU taktisch genauso reagiert wie ein Mensch. Davon abgesehen wird AoE 2 weitaus variabler wie sein Vorgänger. So gewinnen ökonomische Aspekte an Bedeutung, und den Technologiebaum werden wir mit mehr als 100 Erfindungen düngen.

PC Player: *Sehr populär bei AoE waren auch die vielen lustigen Cheats wie etwa die Autos. War das eigentlich gewollt und wird es in AoE 2 etwas ähnliches geben?*

Bruce: Ehrlich gesagt wußten wir gar nichts davon. Das waren Gags unserer Programmierer. Ich fürchte mal, daß diese Spaßvögel auch in AoE 2 wieder ein paar solcher Gimmicks verstecken werden. Mein persönlicher Favorit wäre ein motorradfahrender Ritter. Übrigens hat kaum jemand bemerkt, daß etliche der AoE-Katapulte an einer Seite winzige Lizenzschilder tragen.

PC Player: *Zu guter Letzt noch ein Wort über deinen alten Microprose-Kumpel Sid Meier. Trefft ihr euch eigentlich ab und an?*

Bruce: Sid und ich sind seit langen Jahren gute Freunde, erst kürzlich waren wir zusammen im Urlaub in Alaska.

PC Player: *Wenn ihr Euch so gut versteht, warum arbeitet ihr dann nicht mehr zusammen?*



Bruce: Wir verfechten unterschiedliche Arbeitsphilosophien. Sid ist einer der genialsten Spieledesigner – praktisch ein Künstler, der sich wenig um kommerzielle Erwägungen schert. Ich dagegen bin ein 50jähriger Pragmatiker, der inzwischen einfach nur noch populäre Spiele machen will, die möglichst vielen Leuten gefallen.

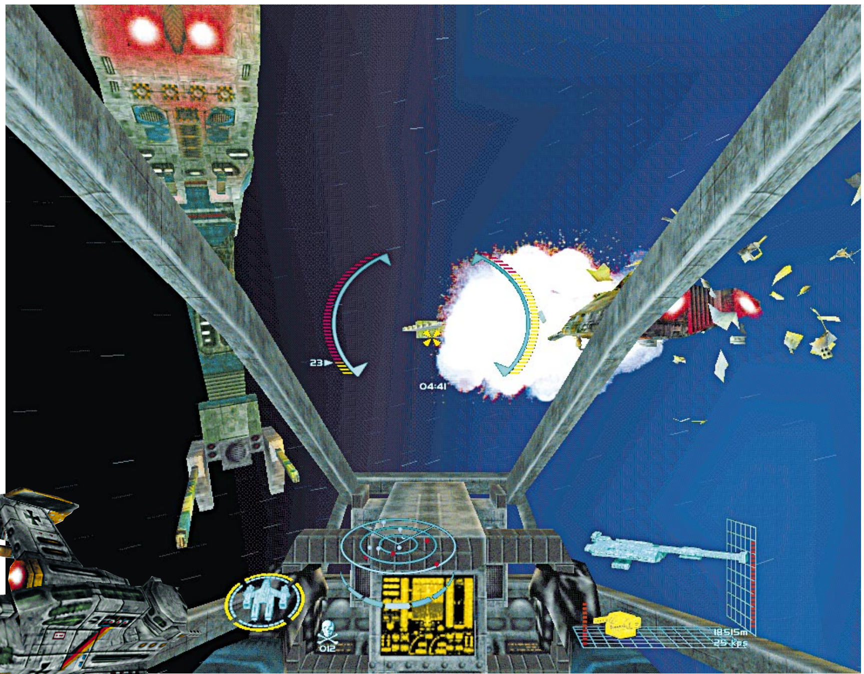
PC Player: *Dagegen ist nichts einzuwenden. Wir danken für das Gespräch.* (md)

Aktuell

Preview: Neues von Digital Anvil

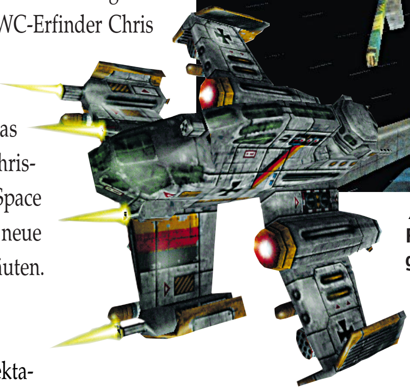
Wohnzimmer-Astronauten

Hoch hinaus wollte der Digital-Anvil-Boß Chris Roberts schon immer. So dreht sich nicht nur in seinem eben angelaufenen Kinofilm Wing Commander alles um die Herrschaft in der Galaxis, auch bei seinen nächsten digitalen Großtaten greift er nach den Sternen.



▲ Die größten Schiffe bestehen aus über 2000 voll texturierten Polygonen, selbst leichte Beschädigungen sollen noch optisch dargestellt werden. (Starlancer)

Man konnte in den letzten Jahren fast schon seinen Kalender danach stellen: Pünktlich zum Weihnachtsfest gab es einen neuen »Wing Commander« (WC), und auch mit seiner eigenen Firma Digital Anvil will der WC-Erfinder Chris Roberts diese Sitte beibehalten. Wenn alles nach Plan läuft, mutiert daher auch das nächste Christenfest zum Chris-Fest, denn seine kommende Space Opera könnte durchaus eine neue Ära der SF-Simulationen einläuten.



Starlancer

Bei dem opulenten Weltallspektakel mimen Sie in rund 30 Einsätzen den Piloten einer multinationalen Truppe. Die wurde auf der erdnahen Raumbasis Reliant stationiert, um im heimischen Sonnensystem für Ruhe und Ordnung zu sorgen. Damit ist es aber nicht weit her, denn eine schurkische Allianz östlicher Staaten pfeift auf die friedliche Koexistenz und liebäugelt mit der Herrschaft über die erdnahen Planeten.

Ganz ähnlich wie bei WC wird eine riesige und mit einem Missionsbaum versehene Kampagne geboten. Zwischen den einzelnen Einsätzen gelangen gerenderte Zwischensequenzen von rund halbstündiger Länge zur Aufführung. Die wurden übrigens vom selben Team in Szene gesetzt, das bereits für die Spezialeffekte des WC-Kinofilms verantwortlich zeichnete. Per Mausklick lustwandeln Sie durch die Gänge der abgetakelten Reliant, plaudern mit Kollegen und lauschen den Einsatzbesprechungen. Solche Lauschangriffe lohnen sich übrigens, denn insgesamt werden rund 6000 Sprachsamples und um die 40 orchestrale Musikstücke ertönen. Während der Einsätze steht die übliche Missionskost vom Eskortieren über Finde-und-rette-Aufträge bis hin zu gigantischen Raumschlachten auf dem Menüplan. Sie selbst nehmen in einem der rund zwölf Jäger- und Bombertypen Platz. Die lassen sich je nach den Missions-Anforderungen mit etwa 20 Sorten an Bomben, Raketen und Bordkanonen bestücken. Gute Leistungen werden mit Beförderungen sowie dem Zugriff auf noch kampfstärkere Flieger belohnt.

Dies alles kennt man mehr oder weniger auch aus der WC-Serie. Starlancer setzt daher in allererster Linie auf eine fulminante 16-Bit-Präsentation, die besonders draußen im Weltall mächtig Eindruck schindet. So gibt es hier nicht nur Freund und Feind, sondern auch Asteroidenschwärme, neutrale Schiffe, Sprungtore und Minengürtel. Insgesamt tummeln sich dort rund 80 unterschiedliche Schiffstypen vom Fliegengewichts-Jäger bis hin zu waffenstarrenden Kampfstationen. Viele Bauteile der aus bis zu 2000 texturierten Polygonen bestehenden Flieger sind frei beweglich. Dadurch rotieren manche Laserwaffen wie ein Trommelrevolver, Beschädigungen wie etwa Blechdellen werden optisch angezeigt. Weil Freelancer nicht nur den MMX-Befehlssatz, sondern auch AMDs 3D Now! sowie die gängigen 3D-Grafikkarten unterstützt, sollen sich die Hardwareanforderungen im erträglichen Rahmen halten. Für einen Weltallspaziergang dürfte bereits ein mit 16 MByte RAM ausgerüsteter Pentium 200 genügen.





In der derzeit noch unbemannten Raumstation werden sich die gerenderten und gesprächigen Bordkameraden tummeln. (Starlancer)

Vor allem aber wird Starlancer endlich das von »WC Prophecy« gebrochene Versprechen der Mehrspieler-Fähigkeit endlich einlösen. Bis zu acht Teilnehmer dürfen im Netzwerk Schulter an Schulter kämpfen, im Internet werden zwei bis drei Leute zur Schlacht gebeten. Interessante Kombinationen sind dabei möglich, etwa wenn ein Spieler einen leichten Jäger übernimmt, um den trägen Bomber des Kollegen zu beschützen.

Starlancer – Fakten

- ▶ Hersteller: Digital Anvil
- ▶ Genre: SF-Simulation
- ▶ Termin: Dezember 99
- ▶ Besonderheiten: Wing-Commander-ähnliche Space Opera; Missionsbaum; 80 Raumschifftypen; 30 Minuten gerenderte Zwischensequenzen; Mehrspieler-Option für acht Leute.



Ein Teil der Schiffsgeschütze wird frei beweglich sein, soeben wurde ein Traktorstrahl aktiviert. (Conquest: Frontier Wars)





Zwei orbitale Gebäude umkreisen den Planeten, am oberen linken Bildrand erkennen Sie einen Teil des dreidimensionalen Schlachtennebels. (Conquest: Frontier Wars)

Conquest: Frontier Wars

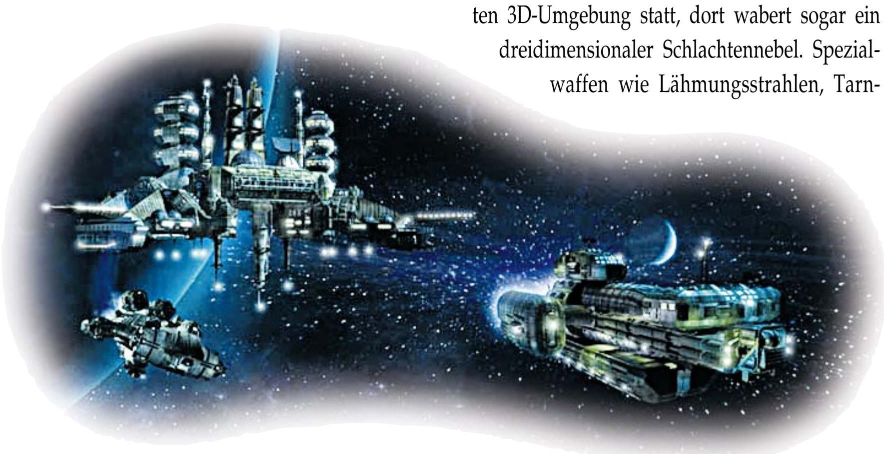
Auch mit diesem Echtzeit-Strategiespiel verlegt Digital Anvil den Krieg ins Weltall. Dort stehen sich zwei verfeindete Rassen gegenüber, im Mehrspieler-Modus sind dies sogar vier. Der in gerenderten Zwischensequenzen fortgesponnene Handlungsfaden berichtet von den im Clinch liegenden außerirdischen Mantis und humanoiden Terranern. Die ersteren setzen auf quantitative Masse, die Menschheit dagegen auf qualitative Klasse. Hüben wie drüben bauen Sie eine gigantische Raumschiff-Flotte auf, um das Weltall zu erkunden, zu kolonisieren und zu erobern. Die hierfür nötigen Rohstoffe werden von einzelnen Planeten abgezapft. Das gesamte Geschehen spielt im luftleeren Raum, auch sämtliche Fabriken, Rohstoffminen und Verteidigungsanlagen werden in orbitaler Planetennähe errichtet. Bei Bedarf können Sie das Kommando über einen Teil Ihrer Streitkräfte digitalen Kommandanten übertragen, die völlig autonom Ihre Schiffe in die Schlacht führen und Ihre Basen verteidigen. Mit zunehmender Erfahrung werden diese Offiziere immer leistungsstärker und verbessern dadurch ihre Angriffsmanöver und Verteidigungstaktiken. Zur selben Zeit werden Sie sich wichtigeren Dinge zuwenden wie etwa die Errichtung von verminten Sprungtoren, um den Rohstofftransport zu sichern und effizienter zu gestalten - denn dank der 16 Sternensysteme gilt es gewaltige Entfernungen zu überbrücken.

Angriffe verlangen nach einer sehr sorgfältigen Planung, nachdem jedes der teils gewaltig großen Kampfschiffe nur über limitierte Energie- und Munitionsreserven verfügt. Das kriegerische Geschehen findet innerhalb einer polygonbasierten 3D-Umgebung statt, dort wabert sogar ein dreidimensionaler Schlachtennebel. Spezialwaffen wie Lähmungsstrahlen, Tarnfähigkeiten und Traktorstrahlen sorgen für taktische Abwechslung und so manchen beeindruckenden Lichteffekt. Bis zu acht Spieler dürfen sich via Netzwerk oder in der microsofteigenen MS Gaming Zone befehden, dort wird ein Szenariogenerator unendlich viele Schlachtfelder ausstoßen.

Auch in Zukunft setzen die Wohnzimmer-Astronauten von Digital Anvil auf das Weltall, im nächsten Jahr wollen sie eine weitere SF-Simulation vorlegen, die mehr in Richtung »Privateer« gehen soll, also neben der üblichen Weltall-Action mit einer komplexeren Geschichte, Handelselementen und ausbaufähigen Schiffen aufwartet.

(md)





Conquest – Fakten

- ▶ Hersteller: Digital Anvil
- ▶ Genre: Echtzeit-Strategie
- ▶ Termin: 1. Quartal 2000
- ▶ Besonderheiten: Polygonbasierte 3D-Weltallumgebung; orbitaler Basenbau; zwei unterschiedliche Rassen für den Solobetrieb, vier Rassen im Mehrspieler-Modus; dreidimensionaler Schlachtennebel; aktivierbare, autark handelnde Flottenadmiräle.

Preview: Hostile Waters, Savage Arena, Midnight GT, Offroad GT, Dispatched

Früchte des Zorns

Seit »Incoming« hat sich der britische Spiele-Entwickler Rage einen Namen erworben für brillante Explosionen und flotte Grafik. Wir warfen bei einem Besuch einen ersten Blick auf die nächsten Produkte.


Auch aus der Luft greifen Sie feindliche Stellungen an. (Hostile Waters)

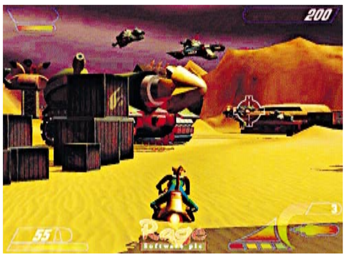
Mit Liverpool verbinden die meisten Menschen höchstens die erste Wirkungsstätte der Beatles, doch haben sich in den letzten Jahren mehrere Computerspiele-Firmen dort niedergelassen. Auch Rage wurde 1992 in der einst bedeutenden Hafenstadt gegründet und residiert mittlerweile in einem ehrwürdigen ehemaligen Bankgebäude. Nachdem Rage-Mitarbeiter am Vorabend damit scheiterten, für den Besuch ein geöffnetes Restaurant zu finden und auf die um 22:30 Uhr schließende McDonalds-Filiale auszuweichen, ging es am nächsten Morgen durch den unvermeidlichen Nieselregen zur Präsentation.

Hostile Waters

Im Rage-Team gibt es offenbar eingeschworene Fans des Klassikers »Carrier Command«, denn derzeit bastelt man dort an einer inoffiziellen Neuauflage des seinerzeit hochgelobten Atari-ST-Titels. Besonders die Grafik soll zeitgemäß aufpoliert werden – was aus dem Munde von Rage-Mitarbeitern wohl zahlreiche Explosionen andeuten soll. Nach wie vor steht ein Trägerschiff im Mittelpunkt und wird als schwimmende Basis genutzt. Dort konstruiert man Fahrzeuge, forscht und plant das strategische Vorgehen. Chancen auf einen Sieg hat nur derjenige, der sich selbst an Bord eines Vehikels begibt und den Feind angreift. Sobald im Spielverlauf die Technologie fortgeschrittener ist, dürfen Sie die Kontrolle auch an Computerpiloten abgeben.

Savage Arena

Wem die üblichen Bundesliga-Fouls nicht mehr reichen, der kann sich schon auf »Savage Arena« freuen: Acht Spieler pro Mannschaft treten bei diesem futuristischen Ballspiel gegeneinander an und dürfen dabei allerlei Waffen einsetzen.


Solche futuristischen Bikes sind nicht nur wendig, sondern auch mit starken Wummen ausgerüstet. (Dispatched)

Midnight GT

Illegale Autorennen mit japanischen Jugendlichen dürfen Sie sich bei diesem Titel liefern. Die Fahrzeuge rasen über Rennstrecken in acht unterschiedlichen Umgebungen – von Bergregionen bis hin zu Innenstadt-Straßen.

Da die Automobilhersteller ihre Lizenzen nicht für ein Spiel hergeben wollten, bei dem die Karossen durchaus stark beschädigt werden, konnten sich die Designer nur grob an den Vorbildern orientieren. Dafür gibt es einen zusätzlichen Pininfarina-Modus, in dem acht nie produzierte Prototypen über die Piste gejagt werden. .


Mit japanischen Flitzern jagen Sie über Nippons Straßen. (Midnight GT)

Dispatched

Auf schwebenden Kampf-Bikes wird der Spieler hier über die Oberfläche eines kriegsgeschädigten fernen Planeten rasen und auf die Feinde ballern, von denen über 20 Sorten vorrätig sind. Drei unterschiedliche Charaktere tauchen im Spielverlauf auf, die allesamt ihre Stärken und Schwächen besitzen. Das Vehikel läßt sich natürlich aufrüsten und wird so zu einer immer stärkeren Waffe. Zwischensequenzen erzählen die Hintergrundgeschichte, durch die die voraussichtlich 15 Level zusammengehalten werden.

Offroad GT

Basierend auf der Midnight GT-Engine programmiert Rage derzeit eine geländegängige Variante, bei der es in wüsten Rennen über Stock und Stein gehen soll. Auf genauere Details wollte man sich noch nicht festlegen Die Bikes ähneln denen aus dem Action-Knaller »Forsaken«. (tw)

Neue Rage Titel – Fakten

Spiel	Genre	Termin
Hostile Waters	Action-Strategie	3. Quartal '99
Savage Arena	SF-Sportspiel	Mai '99
Midnight GT	Rennspiel	Juni '99
Offroad GT	Rennspiel	3. Quartal '99
Dispatched	Actionspiel	4. Quartal '99

Preview: The Sims

Haushaltssimulator

Maxis gehen die Simulationen einfach nicht aus. In »The Sims« erhält der Spieler komplette Kontrolle und intimste Einblicke in das Leben der bisher gesichtslosen »SimCity«-Bewohner.



▲Beziehungen sind ein essentieller Bestandteil des Spiels. Das Sexualleben ist ebenso wichtig wie beruflicher Erfolg.



◀ Dreckige Küche, Pizzakarton, nasses Bad und Kleiderbügel antenne. Es muß sich um einen Junggesellen oder PCP-Redakteur handeln.

The Sims ist eine Mischung aus virtuellem Puppenhaus, Echtzeit-Strategie und Rollenspiel. Der Erfolg wird an den verschiedensten Werten gemessen, darunter Finanzen, Beziehungen, Freundschaften und andere. Sie kontrollieren einen einzelnen Sim, den Sie zum achtbaren Bürger heranziehen müssen. Mit etwas Geschick sollte es Ihnen gelingen, einen unbedarften Jüngling in einen glücklich verheirateten Berufstätigen mit drei Kindern zu verwandeln. Wie in einem Rollenspiel legen Sie die Charaktereigenschaften Ihrer Figur zu Beginn des Spiels fest. Statt Ausdauer und Stärke müssen die Sims über Eigenschaften wie Fleiß, Humor, Kontaktfreudigkeit und Körperhygiene verfügen. Nette Menschen werden öfter zu Parties eingeladen, wo sie vielleicht die Frau oder den Mann ihres Lebens treffen. Damit wäre der erste Schritt in Richtung Familiengründung getan.

Aktuell

Zu normal?

All dies erscheint auf den ersten Blick nicht sonderlich unterhaltsam und erweckt den Eindruck, daß es sich um nicht viel mehr handelt als »Creatures« mit Menschen. Dieser erste Schein trügt jedoch. Das Leben der Sims verläuft in chaotischen Extremen, die teilweise an Al Bundy und seine schrecklich nette Familie erinnern. Ständig passieren irgendwelche häuslichen Katastrophen. Ein unzufriedener Ehemann macht sich an der Nachbarin zu schaffen, der zum Abendessen eingeladene Chef mag kein gepökeltes Affenhirn, oder der Nachwuchs entwickelt sich vom Unschuldslamm zum Grunge-Rocker. Wenn es ihnen gelingt, diese Situationen zu meistern, verdienen sie auch bald mehr Geld und schaffen somit eine bessere Basis für ein harmonisches Familienleben. Der Drittwagen und das größere Haus warten schon. Das Spiel ist in drei Kategorien unterteilt: Bauen, Kaufen und Leben. Mit der ersten Kategorie sind SimCity-Kenner bereits bestens vertraut. Hier geht es jedoch nicht um riesige Wolkenkratzer und Flughäfen, sondern um simple Einfamilienhäuser, die auf einem bescheidenen Vorstadtgrundstück errichtet werden müssen. Mit Hilfe eines Architekturprogramms entwerfen Sie Baupläne und ziehen Wände hoch. Sie können wahlweise ein- oder zweistöckig bauen. Die Sims haben ihre Häuser gerne einfach, zweckmäßig und vor allem im Rahmen ihrer finanziellen Möglichkeiten. In übertrieben komplexen Strukturen könnten sie sich verlaufen, kommen daher ständig zu spät zur Arbeit und werden entlassen.



Das Mädchen möchte entweder in Urlaub fahren oder einen Hut mit einer großen Palme in der Mitte.

Virtual Humanity

Das fertige Haus muß natürlich auch eingerichtet werden. Dazu stehen Ihnen 150 verschiedene Objekte zur Verfügung, vom einfachen Möbel-

stück bis hin zum Großbildfernseher. Diese Dinge haben einen direkten Einfluß auf das Leben der Sims. Wenn Sie einer Familie ein Schachspiel kaufen, entwickeln die Mitglieder mit der Zeit ein besseres logisches Denkvermögen und eignen sich somit für eine Karriere als Rechtsanwalt oder Mathematiker. Je teurer ein Gegenstand, desto positiver ist der Effekt, den er auslöst. Ihre Schutzbefohlenen haben gewisse Grundansprüche in ihrem Leben, die auf gar keinen Fall vernachlässigt werden dürfen. Hunger, Langeweile und Körperpflege sind nur einige Beispiele. Es ist natürlich eine schöne Sache, einen Ferrari in der Garage zu haben, um die Mädels zu beeindrucken. Aber ein übelriechender Hungerleider ist nicht gerade ein Aushängeschild für ein gutes Wohnviertel und vergrätzt schnell die Nachbarn.



Fast am Ziel. Das Paar kommt gut miteinander aus. Das zweite Kind liegt im Bettchen, und wenn er so weitermassiert, kann das dritte nicht weit sein.

Objektintelligenz

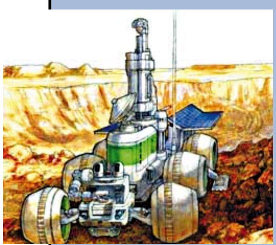
Die künstliche Intelligenz, die das Leben der Sims kontrolliert, steckt nicht etwa in den Spielfiguren, sondern in den Objekten (dazu gehören natürlich auch die anderen Sims). Sie beeinflussen den Charakter und nicht umgekehrt. Mit anderen Worten: Ein Sim schaltet nicht den Fernseher ein, sondern der Fernseher überprüft das Unterhaltungsbedürfnis eines vorbeigehenden Sims und schaltet dann seinerseits den Sim ein.

Neben den allgemeinen Spielsituationen, die sich aus der Umgebung und den Persönlichkeitswerten ergeben, verfügt The Sims auch über vorgegebene Ereignisse, die in regelmäßigen Abständen die Handlung auflockern. Interessanterweise führen die Sims nicht immer ein unbescholtenes Leben. Bestimmte Charaktereigenschaften können sie kriminell veranlagen und – je nach Intelligenz – zum Taschendieb oder gar zum Superverbrecher prädestinieren. Jedesmal, wenn das Spiel gespeichert wird, merkt sich das Programm auch die Persönlichkeit Ihrer Spielfigur und integriert sie in zukünftige Spiele als NPC. Daraus ergibt sich in dem neuen Spiel eine ungewöhnliche Situation für den Spieler: Angenommen, daß Sie in einem Spiel einen kriminellen Sim herangezüchtet haben und im nächsten einen Polizisten, würde dies bedeuten, daß Sie sich womöglich selbst dingfest machen müßten! **(Markus Krichel/mash)**



Sowas kann passieren. Beachten Sie die für das Männchen typische »Ich war's nicht«-Haltung.

SimMars



Neben The Sims und »SimCity 4000« arbeitet man bei Maxis zur Zeit noch an einem dritten Spiel: »SimMars«. Die Aufgabe des Spielers besteht darin, den Mars für die Menschheit bewohnbar zu machen. Sie senden Raumschiffe mit Kolonisten und Gütern zum roten Planeten, in der Hoffnung, dort einen von der Erde unabhängigen Lebensraum zu schaffen. Erforschung neuer Technologien und schnelles Reagieren auf ungewöhnliche Situationen sind der Schlüssel zum Erfolg. SimMars ist ein Echtzeit-Strategiespiel ohne die für dieses Genre typischen Kampfsequenzen. Statt dessen entstehen die Bedrohungen für die Spielcharaktere als Resultat von Naturkatastrophen und Anpassungsschwierigkeiten an die harschen Bedingungen. Es ist einfach, Leben zum Mars zu bringen: Die Schwierigkeit liegt darin, dieses Leben zu erhalten. Das Spiel wird mit aktiver Beteiligung der NASA entwickelt und basiert daher auf tatsächlichen planetaren Gegebenheiten wie Geographie, Gravitation, Klima und Atmosphäre. Die Entwicklung von SimMars hat erst vor ein paar Monaten begonnen, und ein Veröffentlichungstermin war verständlicherweise noch nicht erhältlich. Das Geschehen auf SimMars wird sich aber mit Sicherheit in einer frei zoom- und rotierbaren dreidimensionalen Umgebung abspielen. Gerüchteweise soll auch der nächste SimCity-Titel mit derselben Engine entwickelt werden.



So ist's richtig. SimMutter und SimKind haben eine harmonische Beziehung. Zumindest bis die Pubertät einsetzt.

The Sims – Fakten

- ▶ Hersteller: Maxis/Electronic Arts
- ▶ Genre: Simulation
- ▶ Termin: Dezember '99
- ▶ Besonderheiten: SimCity-Mikromanagement auf tiefster Stufe; Sie bestimmen das Schicksal eines Einwohners.

Der lange Schatten von Lara Croft

Nicht halb so apart, aber doppelt so hart: Der Shadow Man will Ihnen seine geheime Welt zeigen.

Wo sich Mike LeRoi aufhält, singen keine Engel Psalmen, wachsen keine Blumen und verhallen die Schreie der Verdammten ungehört: Er ist der Schattenmann! Im Auftrag der Voodoo-Priesterin Nettie (die alles andere als nett ist) wacht er unerkannt und ohne Dank über uns Unwissende. Denn die »Deadside«, eine Parallelwelt, in der sich die Seelen der Menschen nach dem Tod tummeln, rüstet zur feindlichen Übernahme. Über 100 »Dunkle Seelen« sind eifrig dabei, die Menschheit in den Malstrom des Untergangs zu ziehen. Das dürfen Sie nicht zulassen! Helfen Sie dem Shadow Man, sonst droht ein Kataklysmus.



▲ Denn siehe! – Ich bin es, der Shadow Man, und mit Feuer und Knochenkeule werde ich den dunklen Seelen heimleuchten!

Das Spiel zum Comic

Für eine ausgefeilte Hintergrundgeschichte ist gesorgt. Das Spiel basiert auf dem gleichnamigen Comic, der in England zwar keine Triumphe feiert, aber als Hardcore-Variante von »Batman« und ähnlichen Warmduschern große Anerkennung genießt. Früher war Mike LeRoi nur ein gutmütiger Meuchelmörder, der in seiner Freizeit niemandem was zuleide tat. Doch das ändert sich, als Nettie, die erwähnte Voodoo-Praktikantin, eine gewaltige Bedrohung in der Schattenwelt erspäht. Zu Spielbeginn unternehmen Sie deshalb zusammen mit Mike einen kleinen Ausflug zu einer einsamen Kirche, wo Nettie Ihnen ein Angebot unterbreitet, das Sie nicht ausschlagen können. Mit der Schattenmaske in seiner Brust mutiert Ihr Mike zum Shadow Man und kann sich fortan in beiden Welten bewegen: in unserer Welt und im Schattenreich, der »Deadside«.

Sie steuern Ihre Spielfigur ähnlich wie bei »Tomb Raider« von schräg hinten. Dieser Querverweis macht doppelt Sinn, wenn Sie wissen, daß die Projektleiter Simon Phipps und Guy Miller sind, zwei der kreativsten Köpfe von Core Design. Beide verließen die Firma, da sie den Eindruck hatten, daß Core/Eidos nur noch an schnell verdientem Geld und nicht mehr an der Verbesserung des Spielprinzips interessiert war. Die im Laufe der Jahre angesammelten Ideen und technischen Weiterentwicklungen wurden nun in geballter Ladung in Shadow Man eingebracht.



Auch das Alter ego des Shadow Man, der Assassine Mike LeRoi, bewegt sich bevorzugt durch trübe Tümpel und andere garstige Orte.

Güteklasse 1?!

Von daher wirkt alles wie vom feinsten: Die leistungsfähige 3D-Engine überflügelt mit Leichtigkeit Programme wie »Pieeps« 2. Für eine unheimliche Atmosphäre sorgen 80 (!) Cutscenes und zwei Stunden melodramatischer Musik. Und an abwechslungsreichen Spielelementen herrscht kein Mangel. Im Inventory horten Sie die unterschiedlichsten Waffen oder dickwanstige Informationsbroschüren, die Sie mit der »Deadside« vertraut machen. Außerdem wechseln Sie permanent zwischen dem Menschen- und dem Schattenreich hin und her, in denen völlig unterschiedliche Voraussetzungen herrschen. In unserer Welt ist LeRoi verwundbar, als Schattenmann ist er nahezu unsterblich. (uh)

Shadowman – Fakten

- ▶ Hersteller: Iguana/Acclaim
- ▶ Genre: Action-Adventure
- ▶ Termin: Juni '99
- ▶ Besonderheiten: Tomb-Raider-ähnliches Spielprinzip mit Voodoo-Flair; reichhaltige Hintergrundgeschichte; leistungsfähige Grafik-Engine; sinistrer Held.

Preview: F-22 Lightning 3

Dem Blitz folgt der Donner

Zum dritten Mal läßt Novalogic die F-22 fliegen. Was haben sich die Könige der Action-Flugsimulationen für diese Inkarnation neues einfallen lassen?



▲ Feuer frei! Aus der Entfernung hat diese Maschine sowjetischer Bauart keine Chance mehr, Ihnen noch zu entkommen.

Der Name »F-22 Lightning 3« ist eigentlich irreführend, hört es sich doch so an, als ob es auch einen Teil eins und zwei gäbe. Tatsächlich jedoch erschien 1996 als erste Flugsimulation, die sich nur um Lockheed-Martins Stealth-Interceptor drehte, »F-22 Lightning 2«. Diese Bezeichnung rührte daher, daß die amerikanische Luftwaffe die F-22 mit Lightning 2 titulieren wollte, im Andenken an den Höhenjäger P-38 Lightning aus dem Zweiten Weltkrieg. Dieser erste Versuch der kalifornischen Programmierer einer Starrflügler-Umsetzung mißlang jedoch, zu langweilig gerieten die Missionen in Verbindung mit fest vorgegebener Bewaffnung und Schwierigkeitsgrad. Wohl aus diesem Grunde wählte die Firma für ihr nächstes Produkt den Namen »F-22 Raptor«, wieder die nun aktuelle Bezeichnung der Air Force für den 100-Millionen-Dollar-Flieger.

Weltweiter Krieg im Internet

Einer der hervorstechendsten Punkte von F-22 Raptor ist dessen Internet-Spielmodus. Pro Arena tummeln sich bis zu 128 Flugzeuge, die sich entweder jeder gegen jeden oder teamweise bekriegen. Im »Raptor Air War« fliegen Sie auf einer von zwei Seiten, die versuchen, sich gegenseitig die Flughäfen zu zerstören. All diese Sachen werden Sie bei Lightning 3 ebenfalls finden. Auffälligste Neuerung dürfte wohl die »Voice-over-Net«-Technologie sein. Wie bei Interactive Magics »Warbirds« müssen Sie nun nichts mehr tippen, um sich anderen Piloten mitzuteilen. Verfügen Sie über ein an die Soundkarte angeschlossenes Mikrophon, können Sie per Knopfdruck Funksprüche loslassen, die dann direkt als Sprachausgabe zum Adressaten gelangen. Das hat natürlich den Vorteil, daß Sie nicht mehr alles über die Tastatur einzugeben brauchen und dadurch nicht vom eigentlichen Fliegen abgelenkt werden. Es wird jedenfalls interessant sein zu sehen, auf welche Weise Dinge wie Funkdisziplin gehandhabt werden sollen – wenn über 100 Leute gleichzeitig ihre Kommentare loswerden wollen, dürfte selbst ein leistungsstarker Internet-Spielservice wie Novaworld in die Knie gehen, von Ihrer Soundkarte ganz zu schweigen.



Im Tiefflug bombardieren Sie eine ausgedehnte Fabrikanlage. Die zur Verfügung stehenden Atomwaffen sollten Sie dabei möglichst nicht benutzen.



Die Wettereffekte umfassen auch Schnee, der lustig von der Windschutzscheibe Ihrer Maschine abperlt.

Wie ist das Wetter?

Eine der weiteren Neuerungen gegenüber dem Vorflieger betrifft das stärkere Einbinden von Wetterverhältnissen, die in den actionlastigen Produkten der Firma bis jetzt keine allzugroße Rolle gespielt haben. Einmal wäre da die Berücksichtigung der von der Temperatur und natürlich der Flughöhe abhängigen Luftdichte und die sich daraus ableitende unterschiedliche Tragfähigkeit der Atmosphäre. Ihr Flieger wird also nicht in der Lage sein, in feuchter tropischer Luft genau die gleichen Manöver durchzuführen wie über dem winterlichen Rußland.
Außerdem bauen die Designer nun den Wechsel der Tageszeiten ein und konzentrieren sich auf Änderungen des aerodynamischen Modells durch Regen, Schnee und Wind. So müssen Sie etwa in



Potz Blitz! Während im Hintergrund gerade der Donner anrollt, feuern Sie aus den vor Radarstrahlung geschützten Waffenschächten eine Luft-Luft-Rakete ab, die einen schicken transparenten Schweif hinter sich herzieht.



Auch tropische Gefilde halten wieder als Szenario her. Das Meer wird detailreich dargestellt, auf Wellen werden Sie jedoch wohl verzichten müssen.

Wüstenregionen mit den entsprechenden Aufwinden rechnen – was Ihnen jeder bestätigen kann, der schon mal mit dem Flugzeug nach Dallas oder Austin in Texas gereist ist. Dazu ändern sich die Bedingungen während der Aufträge, und so kann schlechtes Klima in einen ausgewachsenen Sturm mit Blitz und Donner ausarten. Diese Effekte wirken sich auf das Flugverhalten der F-22 aus, was Dinge wie beispielsweise das Zielen nicht gerade unwesentlich erschwert. Gott sei Dank haben Ihre Gegner natürlich mit genau den gleichen Schwierigkeiten zu kämpfen.

Wie lautet der Befehl?

Über 40 neue Missionen warten auf Sie in Lightning 3, die wie üblich von dem Angreifen von Luft- und Bodenzielen über das Beschützen eigener Lufttransporte bis hin zu Spezialaufträgen reichen. Eine Besonderheit findet sich im Bereich der Waffen, mit denen Sie Ihren Stahlvogel bestücken können: Neuerdings dürfen Sie auch Atombomben abwerfen, die laut Pressemitteilung in der Lage sind, »ganze Landstriche einzuebnen«. Worin die Herausforderung besteht, mit einem Massenvernichtungsmittel einen zielgenauen Schlag auszuführen, muß sich indes erst noch erweisen. Aber spätestens im Juni wird sich dies zeigen, wenn wir voraussichtlich eine testbare Version des Programms erhalten.

Anfänger jedenfalls können von ausgedehnten Automatik-Funktionen wie computergesteuerte Starts und Landungen Gebrauch machen, nur kämpfen müssen sie selbst.

F-22 in Direct3D

Neu für Novalogic ist auch die Unterstützung des Direct3D-Standards. In »F-16 MLR & MiG-29 Fulcrum« standen Besitzer von Grafikkarten, die nicht Glide-kompatibel waren, noch im Regen. Nun können auch PC-Piloten, die etwa ein Board mit Riva-TNT-Chipsatz in ihrem Hangar stehen haben, gefilterte Texturen und Hi-Color-Farbtiefe genießen, und das in Auflösungen bis zu 1024 mal 768 Bildschirmpunkten. Falls Sie keine 3D-Karte haben, sollten Sie einen Rechner mit MMX-Prozessor besitzen, der zumindest mit 200 Megahertz getaktet ist, auf jeden Fall werden Sie 32 Megabyte RAM benötigen. Alles in allem erwarten wir ein weiteres Programm in der Tradition von F-22 Raptor, also unkompliziertes, actionbetontes Spielgefühl, wobei es nicht wirklich wichtig ist, aus welchem Winkel man nun eine AMRAAM-Rakete abfeuert. **(mash)**

F-22 Lightning 3

- **Hersteller:** Novalogic
- **Genre:** Flugsimulation
- **Termin:** Juni '99
- **Besonderheiten:** Bis zu 128 Mitspieler im Internet; Sprache über das Internet; visuell sichtbare Wettereffekte.

PC Player Report: Darkbreed '99

Zocken bis zum Abwinken

Wenn sich rund 600 Jugendliche mit ihren Rechnern in einer riesigen Fabrikhalle treffen, dann nicht etwa, um für »Jugend forscht« zu basteln. Nein – es wird im Netzwerk gezockt, bis die Augendeckel zufallen.

Und da sage noch einer: Netzwerkspiele machen einsam. Alles Mumpitz. Was folgt, ist der Rapport eines passionierten Spielers, der das Angenehme mit dem Nützlichen verknüpfte. In geselliger Umgebung erlebte er gleich zwei durchzechte Nächte – und das beileibe nicht nur aus beruflichen Gründen.



▲ **In einer riesigen Fabrikhalle in Darmstadt fand die Netzwerkparty Darkbreed '99 mit rund 600 Spielern statt.**

26. März, ca. 20.00 Uhr

Der Shooter-Guru Jochen Rist steht mit Privat-Computer und Zubehör vor einer unscheinbaren Lagerhalle. Nur ein Schritt trennt ihn von der europaweit größten Netzwerk-Session für PC-Spieler. Die Eingangstür hinter sich lassend stellt sich der Komplex als gigantisches Eldorado für Spiele-Enthusiasten heraus.

An die 500 Leute sind eifrig dabei, Ihren PCs den letzten Schliff zu verpassen. Hier schließt jemand hastig sein Netzwerkkabel an, dort wird eine Konfiguration bis zum Anschlag optimiert, während anderswo erste Matches zum Aufwärmen stattfinden.

26. März, ca. 22.00 Uhr

Der Hauptorganisator begrüßt die erschienenen Spieler und gibt anschließend das Wort weiter an die Sponsoren. Eine Bombenstimmung macht sich breit. Bevor der eigentliche Wettbewerb losgeht, kocht jeder Spieler noch sein eigenes Süppchen. Entweder wird vom FTP-Server kopiert, im Darkbreed-Intranet gesurft, per IRC gechattet oder hauptsächlich gespielt. Die Spieletitel »Starcraft«, »Age of Empires«, »Need for Speed 3« und »Moto Racer 2« sind zwar vertreten, aber nur auf manchen Monitoren zu erblicken. Die Favoriten beim Gros der Netzwerkspieler sind 3D-Shooter von id-Software, Sierra und GT-Interactive.



Kopfhörer waren zur Lärmverminderung Pflicht.

27. März, ca. 00.30 Uhr

Nachdem die letzten Leute aus England und Holland eingetrudelt sind, starten die Wettbewerbe. Kopfhörer auf, und los geht's. Spiele wie Starcraft, Age of Empires und id-Softwares 3D-Shooter werden zunächst »1 on 1« gespielt. Anschließend folgt die »2 gegen 2«-Spielvariante und später »4 on 4«. Ein Großteil der Spieler nimmt leider nicht am Wettbewerb teil, sondern nutzt die Zeit vielmehr für Aktivitäten wie Kopieren, Chatten oder ein Privat-Spielchen.



Der Server (Dual-PentiumIII-Xeon mit 2 GByte Hauptspeicher) hatte alle Hände voll zu tun.

27. März, ca. 09.00 Uhr

Mehrere tosende Lautsprecherdurchsagen reißen die in Schlafsäcken vermummten Spieler aus dem Schlaf. Einige wenige haben die Nacht durchgehalten und werden an diesem Tag wohl noch auf der Tastatur einpennen. Der Wettbewerb geht weiter. Die Spieler können sich per Intranet ihren nächsten Gegner rauspicken. Daneben halten dröhnende Durchsagen die Zocker in punkto Matchablauf und Pizzabestellung auf dem laufenden.

27. März, ca. 18.00 Uhr

Eine lange Nacht erwartet die Teilnehmer. Viele sind bereit, durchzuspielen und halten daran auch konsequent fest. Auf einer 10 m breiten und 15 m hohen Leinwand berieselt währenddessen Werbung der Sponsoren die Dauerzocker.

28. März, ca. 13.00 Uhr

In den Contests kristallisieren sich allmählich die Profis heraus. Der harte Kern hält durch bis zur Preisverleihung, während die Gelegenheitsspieler langsam das Feld räumen und sich eine ordentliche Mütze voll Schlaf genehmigen. Die Darkbreed '99 ist noch lange nicht das Ende der Fahnenstange. Im nächsten Jahr werden bis zu 2000 Spieler erwartet. Tendenz steigend.

Weitere Informationen zur Darkbreed und künftigen Veranstaltungen dieser Art sind unter www.darkbreed.net zu finden. (jr/md)

NACHSPIEL



Erst ein paar Monate nach seinem Erscheinen läßt sich absehen, ob ein großer Titel zum erwarteten Hit avancierte oder floppte. Diese Rubrik wirft daher ein Schlaglicht auf die populärsten Publikumslieblinge – respektive solche, die es gerne geworden wären.

TOMB RAIDER III
ADVENTURES OF LARA CROFT

Kurzbeschreibung

Lara Croft geht von ihrem in den Teilen eins und zwei beschrittenem Weg nicht ab: Abermals stöbert sie in abgelegenen Ansiedlungen nach archäologischen Artefakten. Im Vergleich mit den beiden Vorgängern hat die Gegnermasse stark nachgelassen, zugelegt hat dafür die Anzahl der Knobel – und Geschicklichkeitseinlagen. Der Spieler steuert die mit diversen Schießprügeln bewaffnete Athletin von schräg hinten und durchquert mit ihr fünf grundverschiedene Örtlichkeiten von der Südsee bis zur Antarktis.

Tester-Meinung:

Im großen und ganzen wenig Neues. Altgediente Veteranen dürften sich ein wenig langweilen. Und für Anfänger ist der dritte Teil zu schwer geraten, wie Roland bemängelte. Selbst große Fürsprecher verweisen auf fehlende Automapping-Funktionen und die veraltete Grafik-Engine. Dennoch verströmt Lara das gewisse Etwas, von dem viele halbgare Plagiate nur träumen können. Und die Steuerung ist nach wie vor ausgezeichnet. Im Endergebnis sprang eine 81 heraus.

Hersteller:

Sascha Green-Kaiser von Eidos ist mit dem Verkauf von Tomb Raider 3 sehr zufrieden. Selbst die hochfliegendsten Budgetpläne wurden vom rasanten Absatz noch einmal übertroffen. Insgesamt wurden weit über eine Million Exemplare an den Handel ausgeliefert, von dem der Großteil bereits verkauft ist. Frau Green-Kaiser erläuterte im Gespräch, daß Tomb Raider 3 stark von seinem guten Namen lebt und die meisten Verkäufe im Massenmarkt erzielt. Für abgezockte Spieleexperten wären andere Eidos-Spiele wie »Commandos« oder »Dark Project – Der Meisterdieb« sicher interessanter. Der Massenmarkt aber wurde in der Tat vollständig durchdrungen.





Bestes Beispiel ist das »Lara Croft Magazin«, das am 21. April zum Preis von 9,80 DM die Kioske erreichte. Auf mehr als 100 Seiten wird hier dem Mythos gehuldigt, selbst bekannte Magazine wie der »Playboy« sind sich nicht zu schade, dort Anzeigen zu schalten.

CHART-ERFOLGE:

Nach dem fulminanten Einstieg auf Platz eins der Media Control Charts beginnt die »Tomb Raider 3«-Hysterie mit zunehmender Geschwindigkeit abzuflauen:

Dezember 1998	Platz 1
Januar 1999	Platz 3
Februar 1999	Platz 5
1. Hälfte März 1999	Platz 7
2. Hälfte März 1999	Platz 13

Händler:

Das Münchner Spiele-Fachgeschäft »PC Fun«, diesmal vertreten von David Fioretti, spricht von einem wirklich phantastischen Verkauf, der aber schon nach einigen Wochen nachließ. Durch aufwendige Werbekampagnen konnte der Absatz noch einmal gesteigert werden, inzwischen dümpelt er trotz aller Maßnahmen eher trübe vor sich. Ein kleiner Bug (Inkompatibilität mit AWE64-Soundkarten) wurde durch einen Patch sehr schnell behoben.
Käufer waren überdurchschnittlich viele Frauen und Kinder. Kenner waren vom Programm enttäuscht, da es das gleiche Spielprinzip wie seine Vorläufer böte. Ein gutes Nebengeschäft lag im dazugehörigen Lösungsbuch: Für je zwei Spiele ging ein Buch über die Theke.

LESER-CHARTS:

Selbst die anspruchsvollen PC-Player-Leser konnten Lara zumindest kurzfristig gute Seiten abgewinnen:

Dezember 1998	Platz 9
Januar 1999	Platz 3
Februar 1999	Platz 16
März 1999	Platz 13

Leser



Zirka drei Viertel unserer Leser – die mit Spielen sicher vertrauter sind als der Durchschnittsbürger – waren mit Tomb Raider 3 nicht zufrieden. Viele erinnerte es an eine Zusatz-CD zum zweiten Teil. So wie Frank Frohnert (E-Mail): »Das Leveldesign ist lieblos, die Texturen sind einfach auf die Polygone geklatscht worden.« oder Gernor Kogler (E-Mail): »TR 3 ist nur ein aufgemotztes Missions-Pack mit ein paar neuen Lichteffekten und neuen Moves.« Andreas Hilbig (E-Mail) vermißt vor allem ein paar liebevoll ausgeführte Kleinarbeiten. »So wie Kyle Katarn hätte Lara Dehnungsübungen machen, gelangweilt eine Melodie summen und andere Elemente ausführen können, die den Staunfaktor anheben.«
Es gab aber auch positive Stimmen. Wolfgang Freiler (E-Mail) vergleicht Lara Croft mit 007: »Eine Fortsetzung sollte vor allem inhaltlich eine Fortsetzung sein. Und die Story ist neu. James Bond sah in seinen späteren Filmen auch nicht so viel besser aus.« (uh)

Tomb Raider 3 - Steckbrief

Hersteller:	Core Design/Eidos Interactive
Genre:	Action-Adventure
Test in Ausgabe:	1/99

Gesamtwertung: 81

Release-Liste

Aktuelle Erscheinungstermine

Drakan



Gothic



Shadow Company



Star Wars Episode 1: Racer



The Sims



Vampire



Titel	Hersteller	Genre	Termin
AD&D Planescape: Torment	Interplay	Rollenspiel	4. Quartal '99
Age of Empires 2	Microsoft	Echtzeit-Strategie	3. Quartal '99
Black and White	Lionhead/Electronic Arts	Strategie	3. Quartal '99
Braveheart	Eidos/Red Lemon	Echtzeit-Strategie	Juni '99
C&C 3 – Tiberian Sun	Westwood/Electronic Arts	Echtzeit-Strategie	Juni '99
Conquest	Digital Anvil/Microsoft	Echtzeit-Strategie	3. Quartal '99
Daikatana	Ion Storm/Eidos	3D-Action	September '99
Dark Reign 2	Activision	Echtzeit-Strategie	3. Quartal '99
Descent 3	Parallax	3D-Action	Juni '99
Deus Ex	Ion Storm	Rollenspiel	4. Quartal '99
Diablo 2	Blizzard/Sierra	Action-Rollenspiel	4. Quartal '99
Die Völker	JoWood	Aufbauspiel	2. Quartal '99
Discworld Noir	Perfect/GT Interactive	Adventure	Juni '99
Drakan	Psygnosis	Action-Adventure	2. Quartal '99
Driver	Reflections/GT Interactive	Rennspiel	September '99
Dungeon Keeper 2	Bullfrog/Electronic Arts	Echtzeit-Strategie	Juni '99
Earth 2150	Topware	Echtzeit-Strategie	September '99
Fighting Steel	SSI	Echtzeit-Strategie	Mai '99
Force Commander	LucasArts/THQ	Echtzeit-Strategie	Oktober '99
Giants	Interplay	Action	Oktober '99
Gorki 17	Topware	Rollenspiel	August '99
Gothic	Piranha Bytes	Rollenspiel	3. Quartal '99
Heavy Gear 2	Activision	SF-Simulation	2. Quartal '99
Homeworld	Yosemite/Sierra	Strategie	3. Quartal '99
Indiana Jones und der Turm von Babel	LucasArts/THQ	Action-Adventure	September '99
Interstate '82	Activision	Action	Juli '99
Lady, Mage & Knight	Attic/Infogrames	Rollenspiel	4. Quartal '99
LeMans 24 Hours	Infogrames	Rennspiel	Juni '99
Loose Cannon	Digital Anvil/Microsoft	Action	1. Quartal 2000
Mech Warrior 3	FASA Interactive	SF-Simulation	2. Quartal '99
Messiah	Shiny/Interplay	Action	September '99
Metal Fatigue	Psygnosis	Echtzeit-Strategie	Juni '99
MS Soccer	Rage Software/Microsoft	Sportspiel	3. Quartal '99
Outcast	Infogrames	Action-Adventure	Juni '99
Panzer Elite	Wings Simulation/Psygnosis	Simulation	3. Quartal '99
Quake 3 Arena	id Software/Activision	3D-Action	3. Quartal '99
Rayman 2	Ubi Soft	Jump-and-run	2. Quartal '99
Seven Kingdoms 2	Interactive Magic	Strategie	August '99
Shadow Company	Interactive Magic	Strategie	Juni '99
Slave Zero	Accolade	Actionspiel	Juni '99
Star Trek: Birth of Federation	Microprose	Runden-Strategie	2. Quartal '99
Star Trek: Starfleet Command	Interplay	Strategie	September '99
Star Trek: New Worlds	Interplay	Echtzeit-Strategie	Oktober '99
Star Wars Episode One: Racer	LucasArts/THQ	Rennspiel	Juni '99
Star Wars Episode One: Die dunkle Bedrohung	LucasArts/THQ	Action-Adventure	Juni '99
Starlancer	Digital Anvil/Microsoft	SF-Simulation	4. Quartal '99
Sword&Sorcery	Westwood	Rollenspiel	3.Quartal '99
System Shock 2	Looking Glass/Electronic Arts	Rollenspiel	3. Quartal '99
The Sims	Maxis/Electronic Arts	Strategie	Dezember '99
Tonic Trouble	Ubi Soft	Action-Adventure	Juni '99
Total Annihilation: Kingdoms	Cavedog/GT Interactive	Echtzeit-Strategie	3. Quartal '99
Ultima 9: Ascension	Origin/Electronic Arts	Rollenspiel	3. Quartal '99
Unreal Tournament	Epic/GT Interactive	3D-Action	Juli '99
Vampire	Activision	Rollenspiel	4. Quartal '99
Wheel of Time	Legend/GT Interactive	Action-Strategie	3. Quartal '99

Alle Änderungen in der Tabelle sind rot markiert.

Die PC Player Gruft



Es stand in PC Player 6/94 – die Spielewelt vor 5 Jahren.

Titelthema

Der Funke der Inspiration geht manchmal seltsame Wege. Da werden verschiedene Spielemacher von ein und derselben Muse geküßt, während sie bei der morgendlichen Dusche ihre Gedanken schleifen lassen: »Flugsimulation, Zweiter Weltkrieg, Amerikaner gegen Japaner ... das machen wir!«. Vor fünf Jahren packten wir den Doppeltest der zeitgleich erscheinenden Pazifik-Flugrivalen auf das Titelblatt. Pacific Strike stammte von Origin, Pacific Air War entflog den Microprose-Hangars. Letzterer Titel setzte sich im Wertungsduell durch, ohne dabei die Euphorie-Schallmauer zu durchbrechen. Boris Schneider beknurrte unter anderem die Objektarmut der Grafik: »Zynisch könnte man sagen, daß die Leere der Pazifik-Inseln noch nie so schön umgesetzt worden ist.«

Schöne Spiele

Die am höchsten bewerteten Spiele in dieser Ausgabe:
Die Siedler (83 von 100 Punkten)
1942: Pacific Air War (81)
Pacific Strike (76)
F1 (74)
Raptor (71)



Die Siedler

Historiensplitter

Streitgespräch: Thema des Monats: Macht der PC Videospiele überflüssig? Oder schießen neue CD-Konsolen den PC ab? Fünf Jahre später sind wir klüger: Beide Spielewelten können prächtig gedeihend nebeneinander existieren.

ECTS-Messebericht: Im Frühjahr 1994 beeindruckten uns die ersten Render-Animationen von Lands of Lore 2. Zu dumm, daß die Fertigstellung des eigentlichen Spiels noch dreieinhalb Jährchen dauern sollte ...

Lothar Matthäus: Das Fußballspiel rund um den unverwüstlichen Tagebuchschreiber war noch schrecklicher als die letzte USA-Reise der Nationalmannschaft. Unser mitfühlender Tester damals: »Lothar hat hoffentlich genug Schmerzensgeld dafür bekommen.« **(Heinrich Lenhardt/md)**



Kino, Tote und Propeller – und über 3200 Freiwillige warten schon auf Sie.

Feind auf sechs Uhr

Unser Propellerflieger-Schwerpunkt liegt zwar schon einen Monat zurück, doch wollen wir Ihnen die Seiten von »Historic Wings« nicht vorenthalten. Dort finden Sie reich bebilderte Artikel über historische Fliegereien wie die Abenteuer der ersten Luftpostpiloten oder die erste russische MiG auf amerikanischem Grund und Boden. Im Rahmen einer John-Glenn-Beweihräucherung erleben Sie den Aufbruch ins Weltall mit und sorgen bei Ihren Nachbarn mit den Piepstönen des ersten künstlichen Erdtrabanten Sputnik für nächtliche Stimmung. Modernere Geschichten runden das Spektakel ab: Target Baghdad läßt den Golfkrieg neu entflammen und präsentiert heroische Aufnahmen der beteiligten Fluggeräte. Als kleines Schmankerl gibt es jeden Monat einen neuen Kalender für den Windows-Desktop, und wenn Sie mal wieder richtig lachen wollen, sehen Sie sich die deutsche Übersetzung der Seiten an. Beispiel gefällig? »Surfen Sie durch unser Foto-Tagebuch des Golf-Krieges und überprüft über einem Hundert der feinsten Bilder, brachte Rücken vom Konflikt. Unser Personal sortierte durch über 30,000 USAF Kampf Kamera Fotos, um das Beste für Sie auszuwählen.« Noch eins? Na gut: »Militärische Flieger, weil WWII ihrem Flugzeug eine persönliche Note oft mit Nase-Kunst gegeben haben, die Frauen schildert, Cartoon-Charaktere, Heimatstadt-Symbolik, und einfach Namen.« http://www.historicwings.com



Luftpost und Krieg über Bagdad – unterschiedlicher könnten die Themen auf »History Wings« kaum sein.

Wer nicht fragt, bleibt dumm

Würden Sie wildfremden Menschen Details aus Ihrem Privatleben erzählen? Nein? Dennoch erfreuen sich die Ratgeberseiten in Zeitschriften wilder Popularität – auch wenn nicht wenige der Fragen (und Antworten) locker fingiert sein dürften. »All experts« geht das Ganze vernünftiger an, denn hier warten echte Experten auf echte Fragen. Über 3200 Experten, um genau zu sein. Dabei handelt es sich um Freiwillige, die beruflich oder hobbymäßig mit dem entsprechenden Thema zu tun haben und bereitwillig Antworten geben. Auf den ersten Blick wirkt die Startseite wie eine Suchmaschine: Unterhaltung, Computer, Reisen, Sport, Medizin – doch Themen wie Liebe und Religion fallen dann doch aus dem üblichen Kategorien-Schema. Wenn Sie also eine völlig unabhängige Meinung zum Thema »Soll ich mir nun dieses Computerspiel kaufen?« oder »Wird meine Freundin mich verlassen, wenn ich dieses Computerspiel gekauft habe?« hören wollen, ist Ihre Chance gekommen. Wir übernehmen allerdings keine Garantie für etwaige Fehlentscheidungen oder deren Folgen. http://www.allexperts.com



Liebe, Lust, Computerspiele – die Fachleute von All Experts beantworten so ziemlich alle Fragen.

Kinokoller

Vor ein paar Ausgaben erwähnten wir sie schon kurz auf den Leserbriefseiten: die »Internet Movie Database«. Was vor acht Jahren als kleines Uni-Projekt begann, ist heute ein kommerziell höchst erfolgreiches Nachschlagewerk. Dabei kostet das Suchen und Finden von Filmfakten keinen Pfennig: Die IMD finanziert sich ausschließlich über Werbung. Über 180 000 Filme mit über 2,5 Millionen Einzeleinträgen wie Schauspielern oder Regisseuren umfaßt das Opus. Zwar dürfen Sie selbst Ihre Meinung zu einem Film abgeben, doch die eigentlichen Inhaltsbeschreibungen sind recht dürftig. Da helfen Links wie Leonard Maltins Kurzkritiken weiter. Mit Filmzitaten rüsten Sie sich außerdem für die nächste Cocktail-Party, kleine Quizzeleien vertreiben die Langeweile. Und wußten Sie, daß eine Beule auf C-3Pos Kopf in »Star Wars« mal auf diese, mal auf jene Seite wandert? Auch solche Gimmicks finden Sie in einer Liste. Und wem das immer noch nicht reicht, der schaut sich Bilder, Videos und Konsorten auf externen Fan- und Studioseiten an – nur nicht die Telefonrechnung vergessen ...

http://www.imdb.com



Episode One: Noch gibt es keine Wertung – aber kommen Sie mal gegen Ende Mai wieder. (Internet Movie Database)

Statt Karten

Aller Abschied ist schwer – aber wir lesen uns ja nächsten Monat wieder. So Gott will und wir leben, denn dem Tod kann man nicht entkommen. Diese Erfahrung mußten auch die Hauptpersonen von »Ain't no way to go« machen. Dave Hill hat seit seinen Uni-Tagen Artikel über bizarre Todesfälle gesammelt. Sei es der Schauspieler, der bei einem Filmdreh von einem Hubschrauber geköpft wird, sei es ein Pastor, der sich am Ende einer Predigt gegen Waffengewalt versehentlich mit einer Platzpatrone erschießt – auf seiner Homepage sind alle Geschichten gesammelt. Säuberlich sortiert nach Tod am Arbeitsplatz, in der Armee, auf Reisen und ähnlichen Themen, versteht sich. Makaber? Gewiß. Doch die Artikel und Meldungen besitzen einen morbiden Charme, der zartbesaiteten Zeitgenossen allerdings eher schlaflose Nächte bereiten könnte. Wir haben Sie gewarnt. (ra)

http://www.aarrgghh.com/no_way

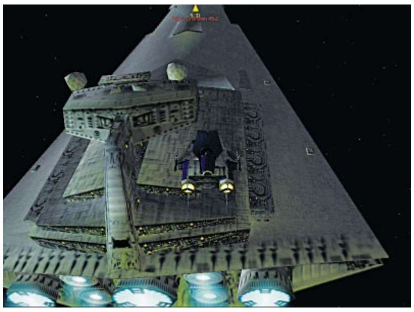


Bug-Report

Der Fehlerteufel schlägt nicht nur bei Zeitschriften zu, er plagt auch Programmierer. Doch während gedruckte Ausrutscher oft noch lustig sind, treiben ihre digitalen Verwandten den Spieler leicht an den Rand des Wahnsinns. Wir berichten über akute Fälle.

X-Wing Alliance

Ein besonders bösartiger Bug plagt LucasArts neuestes Star-Wars-Spiel und läßt so manchen Spieler verzagen: Es ist meist nicht möglich, die dritte Familien-Mission (Aerons's Error: Data Recovery) ordnungsgemäß zu beenden. Sie sollen



Bei X-Wing Alliance scheinen dunkle Mächte ihre Finger im Spiel zu haben. (X-Wing Alliance)

dabei nämlich zusammen mit Ihrer Schwester Frachtcontainer inspizieren, was zunächst auch reibungslos funktioniert. Sobald aber 97% der Behälter untersucht wurden, meldet das Programm die Aufgabe fälschlicherweise als gelöst, akzeptiert jedoch gleichzeitig nicht diesen vermeintlichen Erfolg. Das Problem liegt bei einer fehlerhaften Programmierung des Verhaltens der Schwester: Sie vergißt einfach einen Container.

Um dieses Problem zu lösen, gibt es derzeit zwei Möglichkeiten: Sie können sich einfach so viel Zeit mit der Begutachtung Ihrer Kisten lassen, bis die Schwester schließlich von allein fertig wird. Der andere Ansatz besteht darin, sich mit der »T«-Taste sämtliche Container anzusehen und die fehlende Fracht selbst zu inspizieren. Ist dies geschehen, sollte die Mission problemlos zu bewältigen sein. Zum Zeitpunkt der Drucklegung war noch kein Patch fertig, laut Aussage von LucasArts ist mit einem solchen jedoch noch zu rechnen.

Patches: www.lucasarts.com

Mankind

Noch immer ist das Online-Spiel nicht vollendet – der Hersteller rechnet damit, daß im Laufe des Mai alles ordnungsgemäß funktioniert. Bis dahin soll die Frist für den Ablauf des einjährigen kostenlosen Zugangs noch nicht beginnen. Wir warten und hoffen mit Ihnen ...

Patches: www.mankind.net

Quest for Glory 5

Gravierende Fehler verhinderten bei der zunächst ausgelieferten Verkaufsversion praktisch ein reibungsloses Durchspielen des Programms. Immer wieder tauchten Sackgassen auf und wichtige Aktionen ließen sich nicht durchführen. Erst das Update auf die Version 1.1 verspricht Hilfe, welches wir schon mit der Ausgabe 5/99 auf unserer CD liefern konnten.

Patches: www.sierra.com
PC-Player-CD 5/99

Rollercoaster Tycoon

Ein ausgesprochen origineller Schnitzer passierte Microprose bei dieser Achterbahnsimulation: Durch die Umstellung auf Sommerzeit wurden die alten Spielstände unbrauchbar und werden nicht mehr akzeptiert. Mittels eines kleinen Hilfsprogramms läßt sich dies jedoch wieder richten.

Patches: www.microprose.de
PC-Player-CD 6/99



Durch die Sommerzeit wurden alte Spielstände unbrauchbar. (Rollercoaster Tycoon)

NASCAR Revolution

Eigenwillige Treiberprobleme können hier vermeldet werden: Obwohl das Spiel selbst nach Glide 3.02 verlangt, wird nur Glide 3.00 mitgeliefert. Laut Herstellerangaben sollte es dennoch funktionieren.

Patches: www.ea.com

World War 2 Fighters

Mehrere Spieler berichteten von Problemen bei einzelnen Einsätzen. Speziell die Trainingsmissionen scheinen absturzgefährdet zu sein. Einen aktuellen Patch für die deutsche Version konnten wir Ihnen auf unserer letzten CD anbieten; sofern es weitere Verbesserungen gibt, die neuere Bugs beheben, werden wir diese natürlich ebenfalls auf eine unserer CDs packen.

Patches: www.ea.com
PC-Player-CD 5/99

Jagged Alliance 2

Trotz der laut Herstellerangaben intensiven Betatesting-Phase wurde ein erster Bug kurz nach der Auslieferung bekannt: Bei fortgeschrittenem Spiel ist es mitunter unmöglich, bei »Bobby Rays« Waffen zu erwerben, obwohl seine Webseite zugänglich ist und Sie einen Flughafen erobert haben. Die Lösung: Das Spiel speichern und wieder laden. Danach müßte der Waffenhandel wieder funktionieren. Ein Patch ist laut Topware schon in Arbeit. **(tw)**

Patches: www.ja2.de

Erfahrungen teilen und Frust ablassen ...

Mitgeteiltes Leid ist halbes Leid: Wenn Ihnen nach längerer Beschäftigung mit einem Titel Bugs auffallen, dann freuen wir uns über eine Nachricht von Ihnen. Bei offensichtlichen Fehlern werden wir uns mit den Herstellern in Verbindung setzen und gegebenenfalls auf dieser Seite darüber berichten. Besonders interessant sind natürlich Probleme mit aktuellen Spielen. Unsere Anschrift:
WEKA Consumer Medien GmbH,
Redaktion PC Player, Stichwort:
Bug Report, Gruber Str. 46a, 85586 Poing
E-Mail: bugreport@pcplayer.de

Retten *Sie die Welt!*

Die deutsche Truppe Westka Entertainment arbeitet momentan an **Arcatera**, einem Mix aus Adventure und Rollenspiel. In einer mittelalterlichen Umgebung haben Sie drei (Spiel-) Wochen Zeit, um den Herren der Finsternis aufzuhalten. Durch das nicht-lineare Storydesign sollen völlig unterschiedliche Handlungsverläufe erdenklich sein, allein zehn verschiedene Ausgänge sind im fertigen Produkt möglich. Ihre Figuren können Magie anwenden und besitzen Charakterwerte, die sich im Laufe des Spieles verbessern. Gesteuert wird das Programm in klassischer Point-and-click-Manier. Vom Technischen her kündigt der Hersteller dreidimensional animierte Personen an, die sich in 2D-Umgebungen bewegen. (mash)



Über 200 zweidimensional dargestellte Orte warten auf abenteuerlustige Reisende. (Arcatera)

Arcatera – Fakten

▶ Hersteller:	Westka Entertainment/Ubi Soft
▶ Genre:	RPG-Adventure
▶ Termin:	1. Quartal 2000

KURZ NOTIERT

➔ Sierra kündigt ein Add-on für »Half-Life« (deutsch) an mit Namen **Half-Life: Opposing Force.**

➔ Zombie Software meldet ihr Action-Taktik-Spiel **Spec Ops 2** für den Juli '99 an.

➔ Spellbound Software bringt mit **Death Valley** ein im Wilden Westen angesiedeltes Echtzeit-Strategiespiel heraus.

➔ Blue Byte veröffentlicht bald eine weitere Missions-CD zu **Die Siedler 3.** Mit den Amazonen wird es ein neues Volk geben.

➔ Anders als in der letzten Ausgabe berichtet, benutzt das **Interact V4 Racing Wheel** nicht den I-Force-Standard, sondern das DirectInput-Protokoll.

Ballern aus deutschen Landen

Wie auch in den Vorgängern hilft hier zur Problemlösung vornehmlich eins: ballern, was das Zeug hält! (Turrican 3D)



Die noch vom Commodore Amiga und diversen 16-Bit-Konsolen her bekannte Action-Serie »Turrican« von Rainbow Arts bekommt eine Fortsetzung. Das Programmierteam AllVision arbeitet mit zwanzig Mann an **Turrican 3D**, das sich in die dritte Dimension wagt. In den ziemlich großen Leveln warten jede Menge Power-ups und Waffen auf den Wagemutigen, deren Zerstörungskraft optisch eindrucksvoll in Szene gesetzt wird. Fette Endgegner finden Sie dort ebenfalls. Zur Animation der unterschiedlichen Charaktere ziehen die Grafiker das Motion-Capturing-System heran. (mash)

Turrican 3D – Fakten

▶ Hersteller:	Rainbow Arts/THQ
▶ Genre:	Action
▶ Termin:	4. Quartal '99

And the Winner is ...

Hier nun die Ergebnisse der Leserumfrage bezüglich unserer Titelbilder. Die beliebtesten Cover waren:



1. LMK (PCP 5/98)



2. Grim Fandango (PCP 1/99)



3. Need for Speed 3 (PCP 10/98)

Natürlich gab es auch etwas zu gewinnen, und so freuen sich:

1. Christian Lorenz aus Sängerhausen über drei aktuelle PC-Spiele nach Wahl
2. Stefan Gaebel aus Unna über zwei aktuelle PC-Spiele nach Wahl
3. Robert Heinrichs aus Berlin über ein aktuelles PC-Spiel nach Wahl.

Allen Gewinnern einen herzlichen Glückwunsch!

Warlords in Echtzeit

Der vierte Teil der »Warlords«Serie wird voraussichtlich den Namen **Warlords Battlecry** tragen. Aber auch die Bezeichnung »Warlords Prophecy« ist noch im Gespräch. Größte Änderung: Im Gegensatz zu den rundenbasierten Vorgängern ist Battlecry ein reinrassiges Echtzeit-Strategical. Außerdem wird es Heroen geben, die einen dicken Moralbonus auf die Truppen ausüben, die sie anführen. Die nehmen Sie übrigens in den nächsten Level mit. Die Kampagne unterteilt sich in sechs Kapitel, die Sie unter anderem durch das Anwenden von Magie erfolgreich abschließen. Die vier Ressourcentypen sammeln Ihre Helfershelfer übrigens vollautomatisch, so daß Sie sich darum nicht kümmern müssen. Auch die sechs vorgegebenen Truppenformationen tragen ihr Scherflein zum leichteren Kommandieren bei. (mash)

Warlords Battlecry – Fakten

▶ Hersteller:	SSG/Mindscape
▶ Genre:	Echtzeit-Strategie
▶ Termin:	4. Quartal '99



Die grüngewandeten Elfen verteidigen Ihre Basis gegen die Bösewichter. (Warlords Battlecry)

Helden *altern nicht*

Zehn Jahre nach dem Klassiker »Prince of Persia« kehrt er zurück: unser orientalischer Blaublüter. Und er hat immer noch keinen Namen. Statt Falten ziert ein siegessicheres Lächeln sein Gesicht; wird er doch mit einer kraftvollen 3D-Engine aus der Zweidimensionalität gerissen.

Das Spielprinzip von Erfinder Jordan Mechner blieb weitestgehend unversehrt. Prinz Charming ist deshalb nach wie vor kein Freund von Gewalt, sondern geht Palastwachen lieber aus dem Wege. Er kann an ihnen vorbeischleichen oder zwecks Umgehung Balustraden erklimmen, das erinnert alles stark an die Vorläufer. Kommt es aber zum Kampf, läßt der Thronfolger auf seinen guten Namen nichts kommen. Schwert, Langstab und zwei gleichzeitig geführte Kurzschwerter verlangen eine gründliche Einarbeitung. Und mit einem Bogen kann der Prinz alle möglichen und sogar magische Pfeile abschießen. Damit läßt er etwa Wasser gefrieren, legt Schalter um oder kontrolliert andere Personen.



Wie ruhig und friedlich die Stadt wirkt. Aber die Idylle täuscht. (Prince of Persia 3D)



Denn in ihren Straßen kämpft unser Prinz um Leben, Leib und Geliebte. (Prince of Persia 3D)

Legendäre Berühmtheit erlangte der Edelmann vor allem aufgrund seiner überaus geschmeidigen Animationen. Damit dies so bleibt, wurde ein neuartiges Modell entwickelt, die »inverse kinematics«. Anders als beim Motion-capturing werden keine vorgefilmten Muster abgespult, sondern der Computer berechnet genau vor, wie weit die Gliedmaßen der Computerfigur reichen und variiert den Bewegungsablauf dementsprechend. Schick, aber sicher mit ein Grund für die hohen Hardwareanforderungen. Unter einem Pentium/233 mit 3D-Karte geht nichts. **(uh)**



Der asiatische Kurzbogen (charakteristisch ist seine doppelte Krümmung) ist in den Händen des Experten eine tödliche Waffe. (Prince of Persia 3D)

Prince of Persia 3D – Fakten	
▶ Hersteller:	Red Orb/TLC
▶ Genre:	Action-Adventure
▶ Termin:	September '99

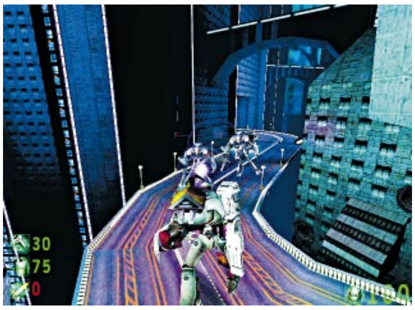
Roboter mit Seele

Unverdrossen arbeitet Accolade seit zwei Jahren an dem Actiontitel **Slave Zero**. In einem riesigen Städtekomplex, 500 Jahren in der Zukubft, tummeln sich Millionen von Menschen, Bodenfahrzeuge und Flugkörper auf engstem Raum. Um das Massenwuseln überhaupt zu bewältigen zu, ist die Megalopolis mehrstöckig gebaut. Das Ambiente erinnert dabei mit seinen düsteren Straßenschluchten an Ridley Scotts »Blade Runner«.

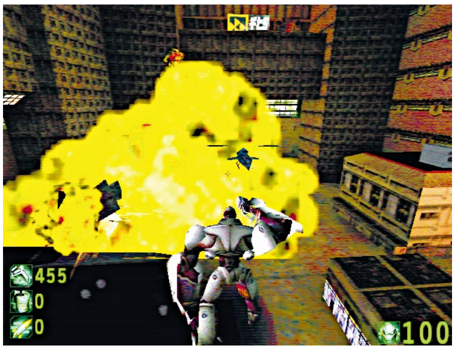
In diesem unfreundlichen Szenario steuern Sie einen gestohlenen, rund 20 Meter hohen biomechanischen Kampfroboter mit dem Namen Slave Zero. Ihr Ziel ist es, SovKahn, den Diktator der Stadt, zu stürzen. Unschwer zu erkennen: Dieser Zeitgenosse ist ein schlimmer Bösewicht, der mit einer mysteriösen Energiequelle die Bevölkerung unter seine Kontrolle bringen will. Das Geschehen ist in 13 Missionen unterteilt, und jede davon hat zwei bis vier Unteraufgaben. Eines Ihrer Ziele ist die Embryonen zu stehlen; neu erschaffene Handlanger von SovKahn. In den einzelnen Aufträgen warten 15 Gegnersorten darauf, aus dem Weg geräumt zu werden. Anfangs stellen sich Ihnen kleinere oder ebenbürtige Widersacher entgegen, doch je weiter Sie im Spiel fortschreiten, desto größer werden die Feinde. Die Handlung beginnt in den unteren Leveln der Stadt und führt Sie bei erfolgreichem Bestehen der Missionen langsam in die oberen Gefilde, wo natürlich am Ende SovKahn wartet. Ihr Kampfroboter kann mit bis zu zehn Waffen ausgestattet werden und verfügt über eine Lebensanzeige.

Multiplayer-Freunde freuen sich über den Mehrspieler-Modus, der für zwölf Teilnehmer ausgelegt ist. Accolade hat dafür sechs zusätzliche Mehrspieler-Level geplant. **(nr/md)**

Slave Zero – Fakten	
▶ Hersteller:	Accolade
▶ Genre:	Action
▶ Termin:	Juni '99



Gleich zwei auf einen Streich – diese beiden sollten Sie besser schnell erledigen.



Slave Zero ist etwas übers Ziel hinausgeschossen und mäht das naheliegende Gebäude gleich noch mit um.

Voxel *statt Voodoo*

Projektleiter Olivier Masclef präsentierte uns bei einem Redaktionsbesuch stolz die neueste Alpha des (oftmals verschobenen) Action-Abenteuers **Outcast**. Da die Voxel-Engine dieses Spiels keine 3D-Karten unterstützt, benötigen Sie einen wirklich starken Pentium II, um die verblüffend realistische Grafik in voller Pracht zu konsumieren. Eine Optimierung für Pentium-III-Prozessoren ist schon in Arbeit, womit die grandiosen Animationen flüssig dargestellt werden. Outcast bekommt dadurch aber einen individuellen Touch, die geglätteten, altvertrauten Texturen der Voodoo/Direct3D-Technologie sind außen vor. Die brisante Geschichte um ein terranisches Forschungsteam in einer anderen Welt erinnert ein wenig an das Science-fiction-Szenario des LucasArts-Klassikers »The Dig«. Allerdings ist auf diesem Planeten mit seinen sechs großen Kontinenten wesentlich mehr los. Cutter Slade wird auf seiner Reise unter anderem Freundschaft mit den Eingeborenen schließen, drei Teamkollegen wiederfinden, mit einem alten Trapper auf Monsterjagd gehen und einen teuflischen Diktator beseitigen. **(uh)**

Outcast – Fakten

▶ Hersteller:	Appeal/Infogrames
▶ Genre:	Action-Adventure
▶ Termin:	Juni '99



Cutter Slade (rechts) versucht, einem Einheimischen sein dinosaurierähnliches Reittier abzukaufen. (Outcast)



Kämpfe sind nicht unwichtig. Den intelligenten Gegnern rücken Sie mit mindestens vier verschiedenen Waffen in mehreren Ausbaustufen zu Leibe. (Outcast)

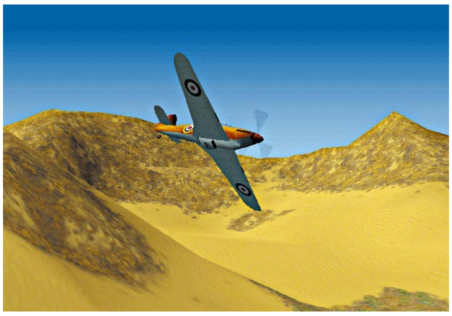
Unter der Sonne Afrikas

Erst die schlechte Nachricht: Die Arbeiten an »X-Fighters« wurden eingestellt, einem Spiel, das sich hauptsächlich mit den deutschen Experimentalfliegern des Zweiten Weltkrieges beschäftigen sollte. Nun die gute: Statt dessen basteln die Designer bei Dynamix an **Desert Fighters**, dessen Szenario im nordafrikanischen Wüstenkrieg zwischen 1941 und '43 angesiedelt ist. Auf allen vier beteiligten Seiten – Deutschland, Großbritannien, Italien und die USA – nehmen Sie an einer dynamischen Kampagne teil, die auf Wunsch von rund 50 bis hin zu 200 (!) Missionen reicht.

Natürlich stehen auch alle bekannten Flieger zur Verfügung, von der Spitfire über die Me-109 und P-51 Mustang bis hin zur italienischen Macchi MC-202, insgesamt 18 Flugzeuge. In Maschinen wie der Ju-87 Stuka besetzen Sie eine der beiden möglichen Positionen, nämlich auf Wunsch Pilot oder Heckschütze. Über das Internet lassen sich Server für 60 und mehr Mitspieler eröffnen – passende Erfahrungen konnten die Programmierer ja schon mit »Starsiege Tribes« sammeln. **(mash)**



Auch auf deutscher Seite dürfen Sie antreten, etwa mit der Messerschmitt Me-109. (Desert Fighters)



Mit der Hawker Hurricane fliegen Sie auf Seiten der britischen Luftwaffe RAF. (Desert Fighters)

Desert Fights – Fakten

▶ Hersteller:	Dynamix/Sierra
▶ Genre:	Flugsimulation
▶ Termin:	Oktober '99

Neues aus Deutschland

Die deutsche Firma New Generation Software veröffentlicht in Kürze gleich zwei Spiele. Zum einen erscheint mit **Operation C-Lone** eines der seltenen Rundenstrategie-Spektakel. In 20 Missionen kämpfen Sie auf dem erdähnlichen Planeten Rethil-5, auf dem das reinste Chaos ausgebrochen ist. Als einer von vielen Kriegsherren versuchen Sie die Situation zu Ihrem Vorteil auszunutzen.

C-Lone erinnert ein wenig an Interactive Magics »Fallen Haven«, soll aber neue Ideen wie intelligente Bomben oder die sogenannte Orbital-Artillerie ins Genre einbringen. Im zweiten Spiel, **Dark Secrets of Africa**, geht es um den Afrika-Forscher Howard Hawk, der den schwarzen Kontinent auf der Suche nach Reichtümern und einem magischen Amulett bereist. Erstaunlich ist hier, daß selbst der Protagonist einer deutschen Firma einen englischen Familiennamen besitzt. **(uh)**

Magic Bytes – Fakten

Spiel	Genre	Termin
Operation C-Lone	Runden-Strategie	Mai '99
Dark Secrets of Afrika	Actions-Spiel	Juli '99

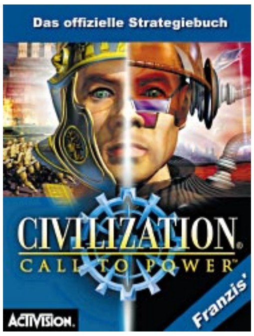


Howard Hawk entdeckt verschollene Pyramiden im Königreich Nubien. Faszinierend! (Dark Secrets of Africa)



Sieht etwas aus wie »Fallen Haven«, hört aber auf den Namen »C-Lone«. New Generation versichert jedoch, daß die Ähnlichkeit nur äußerlich ist.

Zivilisierte Hilfen



Wem die Einsteigertips in unserem Player's Guide nicht ausführlich genug sind, sollte sich einmal **Civilization Call to Power – Das offizielle Strategiebuch** aus dem Franzis' Verlag ansehen. Die Autoren Wilson und Coleman arbeiteten direkt mit den Entwicklern von Activision zusammen und zeigen auf fast 300 Seiten viele hilfreiche Dinge. So etwa die Entwicklungs- und Technologiebäume, Taktiken und Strategien und Tips, wie Sie Ihre Ressourcen finden und optimal einsetzen.

Außerdem finden Sie Kosten und Nutzen aller Einheiten und Objekte sowie Schaubilder, die die Funktionen anschaulich erklären, damit Sie nicht irgendwelche unglaublich teuren und aufwendigen Projekte entwickeln, die 20 Runden später überflüssig sind. Übrigens: Aus der gleichen Reihe gibt es auch ein Lösungsbuch zu Interplays Rollenspiel-Hit »Baldur's Gate«. **(mash)**

Civilization CTP Strategiebuch – Fakten

▶ Hersteller:	Franzis' Verlag
▶ Preis:	30 Mark

Unter *dem Regenbogen*



Kleiner Scherz: Am 1. April stand auf der Red-Storm-Homepage die Meldung, daß der Rainbow-Six-Nachfolger Nuclear Weasel heißen sollte.

April, April: Am 1. April kündigte Red Storm ein Sequel zum taktischen 3D-Shooter »Rainbow Six« unter dem Namen »Nuclear Weasel« an und brachte sogar Bilder dazu. Der wirkliche Nachfolger hat einen anderen Namen: In **Rogue Spear** tritt das Rainbow-Team abermals im Kampf gegen den internationalen Terrorismus an. Unter anderem bauen die Designer neue Waffen ein, die Grafik soll ebenfalls verbessert werden und nun Wettereffekte wie Regen bieten. Dazu schrauben die Programmierer an der Künstlichen Intelligenz, damit keine Teammitglieder mehr hinter Ihnen hängen bleiben. Für den Multiplayer-Modus wird es neue Spielmodi geben, außerdem lassen sich die einzelnen Mitspieler optisch unterscheiden **(mash)**

Rogue Spear – Fakten

▶ Hersteller:	Red Storm Entertainment
▶ Genre:	Strategie-Action
▶ Termin:	Oktober '99

Sprungtor im Internet

Es muß nicht immer Rollenspiel sein, wenn es um »Massively Multiplayer«-Online-Spiele geht. Netdevil, eine kleine, aber innovative Entwicklerfirma aus Colorado, wird voraussichtlich noch im Sommer dieses Jahres den ersten öffentlichen Betatest für die Weltraumsimulation **Jumpgate** starten.

Das Spiel kombiniert Elemente der Klassiker »Elite« und »Privateer« mit einer spannenden und humorvollen Story. Piloten fliegen zwischen Raumstationen und intergalaktischen Handelsposten hin und her und versuchen, ihre Waren an den Mann zu bringen. Zu Beginn des Spiels entscheiden Sie sich für eine von fünf Fraktionen mit unterschiedlichen Technologien und Fähigkeiten. Im Gegenzug erhalten Sie ein Schiff und den Auftrag, Ihrer Partei Ruhm, Ehre und natürlich soviel Geld wie möglich einzubringen. Die Ökonomie folgt einem echten Angebot/Nachfrage-Modell, so daß sich die Preise für bestimmte Güter ständig ändern. Piloten können allerdings auch untereinander Waren austauschen. Dazu gehören nicht nur die fast 50 verschiedenen Rohstoffe, sondern ebenfalls Waffen, Ausstattung oder gleich das ganze Schiff. Alles, was transportiert werden kann, läßt sich auch verkaufen.



In diesem orbitalen Handelsposten können Sie Ihre Ware umschlagen. (Jumpgate)

Alle Statistiken werden in Echtzeit generiert und auf der spielbegleitenden Webseite angezeigt. Natürlich sind sich die Fraktionen untereinander nicht grün, und Expeditionen ins Feindesland erfordern umsichtige Planung. In diesem Fall empfiehlt es sich, Söldner anzuheuern oder sich einem Konvoi anzuschließen. Überhaupt haben Sie jede Menge Freiheiten, sehr viele unterschiedlich Aktionen sind möglich. Gesetzestreuer Angestellter, verwegener Freibeuter oder Boß einer Verbrecherorganisation – Ihre Karriere bestimmen Sie selbst. Netdevil ist noch auf der Suche nach einem deutschen Vertrieb für Jumpgate. Weitere Informationen finden Sie unter http://jumpgate.netdevil.com.

(Markus Krichel/mash)



Ein mittelschwerer Jäger kreuzt auf. (Jumpgate)



Das ist übrigens das Jumpgate-Team: (v.l.n.r.) Scott Brown (Lead Designer), Peter Grundy (3D-Grafiker), Steven Williams (Engine-Programmierer)

Jumpgate – Fakten

▶ Hersteller:	Netdevil
▶ Genre:	SF-Simulation
▶ Termin:	3. Quartal '99

Straße *ohne Wiederkehr*

Ebenfalls der Vollendung nähert sich **MiG Alley** vom Entwickler Rowan, der zuletzt vor zwei Jahren mit »Flying Corps« auf sich aufmerksam gemacht hat. MiG Alley beschäftigt sich mit einem relativ unverbrauchten Szenario, nämlich dem Koreakrieg. Vor den eigentlichen Missionen können Sie sich auf einer Karte aktuelle Truppenbewegungen ansehen und dann entscheiden, welche der vorgeschlagenen Aufträge Sie für die wichtigsten halten. Die Kampagne ist also dynamisch und läßt sich entweder komplett oder abschnittsweise spielen. An Maschinen stehen Ihnen die P-51, F-80, F-84 und natürlich die F-86 Sabre zur Verfügung-zusammen mit den passenden Waffensystemen wie Maschinenkanonen und ungelenkte Raketen. Vom Flugmodell und den Eingriffsmöglichkeiten her richtet sich MiG Alley klar an den Profi, denn mit den damaligen Düsenmaschinen kann schon ein unvorsichtiges Kurvenmanöver in unkontrollierbares Trudeln ausarten. **(mash)**



Von diesem Bildschirm aus können Sie sich einen allgemeinen Überblick verschaffen, Einsätze wählen und ändern. (MiG Alley)

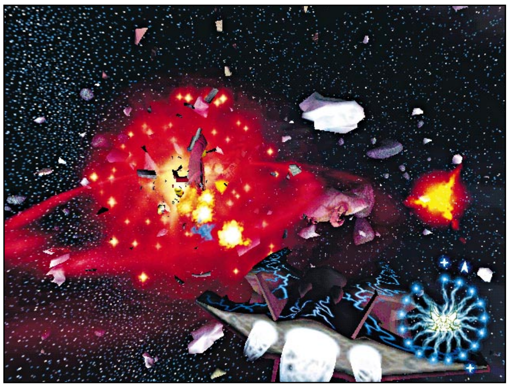


Mit der P-80 auf der Jagd. (MiG Alley)

MiG Alley – Fakten

- Hersteller: Rowan/Empire
- Genre: Flugsimulation
- Termin: Juni '99

Nieder mit der Alien-Brut!



Mit schönen Explosionen darf gerechnet werden. (Sinistar: Unleashed)

In ferner Zukunft stößt die Menschheit bei **Sinistar: Unleashed** auf Außerirdische, deren Verhalten sich weniger an UN-Resolutionen als an amerikanischen SF-Filmen aus den Fünfzigern orientiert. Sie wollen nämlich die Menschheit vernichten. Dazu bauen sie den Sinistar, eine biomechanische Kampfmaschine. Also brechen Sie mit Ihrem ebenfalls empfindungsfähigen Raumschiff auf, um in 24 Missionen die Erde zu retten. Dazu sammeln Sie Sinisite-Kristalle ein, die Ihre Kanonen verstärken; insgesamt gibt es neun verschiedene Geschütze, die sich in sechs unterschiedliche Raumer einbauen und zum Teil mit Atomsprengköpfen bestücken lassen. 25 Gegnersorten stürzen sich Ihnen entgegen, die hoffentlich in Detonationen mit hübschen Lichteffekten und partikelbasierten Explosionswolken vergehen. Akustisch wird das Geschehen mit Trance-Klängen und schön krachenden Geräusche untermalt. **(mash)**



Ihre Gegner erreichen zuweilen erstaun liche Größe. (Sinistar: Unleashed)

Sinistar: Unleashed – Fakten

- Hersteller: GameFX/THQ
- Genre: Action
- Termin: Juni '99

... und es hat blubb gemacht

Von der Firma Criterion Studios, die auch schon das recht witzige »Sub Culture« entwickelt hat, soll noch vor Weihnachten dessen Quasi-Nachfolger **Deep Fighter** erscheinen. Unter diesem Arbeitstitel basteln die Programmierer an einem Spiel, das Sie abermals in ozeanische Tiefen zieht. Um den Gegnern und der fortschreitenden Zerstörung der Umwelt Einhalt zu gebieten, müssen Sie letztlich dafür sorgen, daß das Riesen-U-Boot Leviathan gebaut werden kann. Dazu müssen neben Kampfeinsätzen auch Aufklärungstauchgänge und Reparaturaufträge erfüllt werden. Fünf individuell ausstaffierte Unterwasserwelten sind zu erkunden, in denen Sie neben Ihrem Tauchboot stationäre Geschütztürme übernehmen können und aus relativer Sicherheit heraus streiten. **(mash)**

Deep Fighter – Fakten

- Hersteller: Criterion Studios/Ubi Soft
- Genre: Action
- Termin: 4. Quartal '99

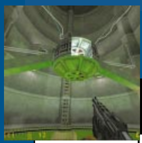


Auch in Geschütztürmen nehmen Sie Platz und bekämpfen Gegner unter Wasser. (Deep Fighter)



Mächtige Städte unter dem Meer sind Ihre Heimat. (Deep Fighter)

SPIELE-CHARTS



LESER TOP 20 PC Player

Platz	Vormonat	Titel / Hersteller
1	(1)	**Half-Life (deutsch)** Sierra
2	(8)	**Baldurs's Gate** Interplay
3	(3)	**Die Siedler 3** Blue Byte
4	(7)	**FIFA 99** EA Sports
5	(4)	**Anno 1602** Sunflowers
6	(14)	**Unreal** GT Interactive
7	(11)	**Grim Fandango** LucasArts/THQ
8	(5)	**Dark Project: Der Meisterdieb** Eidos
9	(2)	**Need for Speed 3** Electronic Arts
NEU 10	(NEU)	**Alpha Centauri** Firaxis/Electronic Arts
11	(15)	**SimCity 3000** Electronic Arts
12	(18)	**Fallout 2** Interplay
13	(16)	**Tomb Raider 3** Eidos
14	(–)	**Civilization 2** Microprose
15	(–)	**Anstoss 2** Gold
16	(9)	**Diablo** Sierra
17	(6)	**Starcraft** Sierra
18	(–)	**Total Annihilation** GT Interactive
19	(–)	**Final Fantasy 7** Eidos
NEU 20	(NEU)	**Starcraft Brood War** Sierra

Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum März1999.



VERKAUFS-CHARTS

Platz	Vormonat	Titel / Hersteller
NEU 1	(NEU)	**Rollercoaster Tycoon** Microprose/Hasbro
2	(2)	**SimCity 3000** Electronic Arts
3	(3)	**Die Siedler 3** Blue Byte
NEU 4	(NEU)	**Age of Empires Gold** Microsoft
5	(1)	**Alpha Centauri** Electronic Arts
NEU 6	(NEU)	**Silver** Infogrames
NEU 7	(NEU)	**Pizza Syndicate** Software 2000
8	(4)	**Baldur's Gate** Interplay
9	(6)	**Anno 1602** Sunflowers
NEU 10	(NEU)	**Superbike World Championship** Electronic Arts
11	(7)	**Falcon 4.0** Microprose
12	(9)	**Half-Life (deutsch)** Sierra
13	(5)	**Tomb Raider 3** Eidos
14	(12)	**FIFA 99** EA Sports
NEU 15	(NEU)	**Turok 2** Acclaim
NEU 16	(NEU)	**Civilization Call to Power** Activision
17	(11)	**Dark Project: Der Meisterdieb** Eidos
NEU 18	(NEU)	**A Bug's Life** Disney Intercative
19	(8)	**Railroad Tycoon 2** Take 2
20	(10)	**Caesar 3** Sierra

Quelle: Media Control. Erhebungszeitraum: 16.–31. März 1999.

MITMACHEN UND GEWINNEN

Neben den aktuellen Verkaufscharts aus Deutschland, England und den USA finden Sie auf dieser Seite die Leser-Hitparade von PC Player. Hier stehen die Titel weit oben, die gerade mit Begeisterung gespielt werden. Wählen Sie mit, um ein möglichst repräsentatives Ergebnis zu garantieren. Als zusätzliche Motivation verlosen wir jeden Monat unter allen Einsendern Topspiele aus den Charts oder einige Hardware-Leckerbissen.

Um mitzumachen, schnappen Sie sich einfach die »Leservotum«-Postkarte, die Teil des Karton-Beiheftes in jeder Ausgabe ist. Auf der Vorderseite können Sie unter »Wertungen für die Charts« Ihre drei aktuellen Lieblingsspiele angeben. Wenn Sie gerade den Kugelschreiber in der Hand haben, könnten Sie außerdem gleich die Rückseite bearbeiten und uns wissen lassen, was Ihnen in dieser Ausgabe von PC Player am besten gefallen hat. Denken Sie bitte an Ihre Absenderangabe, gönnen Sie dem Kärtchen eine Briefmarke, und versenken Sie das gute Stück im nächstgelegenen Briefkasten.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

USA-CHARTS

Platz	Vormonat	Titel / Hersteller
1	(1)	**SimCity 3000** Electronic Arts
2	(5)	**Cabela's Big Game Hunter 2** Activision
3	(NEU)	**Star Wars: X-Wing Alliance** LucasArts/THQ
4	(NEU)	**Monopoly** Hasbro
5	(NEU)	**Everquest** Sony
6	(4)	**Alpha Centauri** Electronic Arts
7	(8)	**Deer Avenger** Sierra
8	(NEU)	**Tonka Raceway** Hasbro
9	(–)	**Frogger** Hasbro
10	(3)	**Baldur's Gate** Interplay

Quelle: PC Data, Erhebungszeitraum: März 1999.

ENGLAND-CHARTS

Platz	Vormonat	Titel / Hersteller
1	(NEU)	**Championship Manager 3** Eidos
2	(NEU)	**Star Wars: X-Wing Alliance** LucasArts/THQ
3	(NEU)	**T.O.C.A. 2 Touring Cars** Codemasters
4	(NEU)	**Civilization Call to Power** Activision
5	(NEU)	**Rollercoaster Tycoon** Microprose/Hasbro
6	(NEU)	**Superbike World Championship** Electronic Arts
7	(2)	**SimCity 3000** Electronic Arts
8	(4)	**Indiziertes Spiel** Sierra
9	(NEU)	**Grand Theft Auto London 1969** Take 2
10	(NEU)	**Silver** Infogrames

Quelle: CTW, Erhebungszeitraum: März 1999

GEWINNER



Der Preis diesmal von Touchstone Home Video:

3 Videos Armageddon – Das jüngste Gericht* samt T-Shirt

Gewinner:

Benjamin Chandra; Worms
Reimund Kreidler; Spaichingen
Alfred Striedinger; A-Graz

* Ab sofort als Kaufvideo erhältlich.

Roland Austinat



Kürzel: ra
Alter: 29
Geburtsort: Essen
Oldie-Haß-Spiel: Aztec Challenge (C64)

Ich gestehe: Der Bildschirm meines seligen C 64 war ein tragbarer Schwarzweiß-Fernseher. War bei »Aztec Challenge« von Cosmi ein Problem, im Action-Adventure gab's eine Sequenz, in der der Held durch ein piranhaverseuchtes Gewässer schwamm. Meiner ging immer unter, weil ich die Fische nie sah. Erst auf dem Farb-TV meines Freunds Arne stellte ich fest, daß Wasser (blau) und Beißer (braun) absolut gleich hell waren.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- X-Wing Alliance
- Klingon Honor Guard
- Aztec Challenge

Zur Zeit in meinem CD-Player:
Swing out Sister: It's better to travel

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
lonely planet: South Africa

Manfred Duy



Kürzel: md
Alter: 38
Geburtsort: Singen
Oldie-Haß-Spiel: Elite 2 (PC)

Elite 2 war für mich 1994 DER Grund, sich ein CD-Laufwerk zuzulegen. Schließlich war ich ein begeisterter Elite-Fan und dachte, der Nachfolger würde den Klassiker noch übertrumpfen. Aber weit gefehlt: Wochenlang quälte ich mich mit diesem Schund ab, erst viel zu spät gab ich vor mir selber zu, 100 Mark sowie unzählige Stunden meines Lebens sinnlos vergeudet zu haben. Tja, zeitweise betrügt man sich halt selber.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Alpha Centauri
- Civilization Call to Power
- Warzone 2100

Zur Zeit in meinem CD-Player:
Phillip Boa: Master Series

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
Kristen Britain: Grüner Reiter

Henrik Fisch



Kürzel: hf
Alter: 33
Geburtsort: Hamburg
Oldie-Haß-Spiel: Battle Isle 3 (PC)

Oh weh: Wie habe ich mich auf den dritten Teil von »Battle Isle« gefreut! Nach einer Installationsorgie von cirka einer dreiviertel Stunde Dauer unter Windows 3.1 (das Spiel, Video für Windows, Win32s und WinG) stürzte aber einfach nur das Spiel ab und Windows lief nicht mehr richtig. Dazu der Verpackungstext: »Plug & Play«. Hm, tja! Was soll ich da jetzt noch sagen.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Heretic 2
- Unreal
- in:sync Speed:Razor

Zur Zeit in meinem CD-Player:
Autechre: tre repetae

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
Robert Sheckley: Aliens – Blutige Ernte

Udo Hoffmann



Kürzel: uh
Alter: 31
Geburtsort: Essen
Oldie-Haß-Spiel: Seven Cities of Gold (PC)

Kaum ist Volker in die Weiten des Uni-Alltags entschwunden, und mich packt die krankhafte Einbildung, doch auch ganz gut bei 3D-Shootern zu sein, schon kommt Jochen an und heilt mich von meinem Leiden. Ich muß wohl noch ein paar Jahre üben, um bei *Piieps* oder bei *Pieeps* eine Chance gegen ihn zu haben. That's life.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- X-Wing Alliance
- Heroes of Might and Magic 3 (englisch)
- Silver

Zur Zeit in meinem CD-Player:
Ludwig van Beethoven: Symphonie Nr. 9

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
Walter Moers: Die 12 1/2 Leben des Käpt'n Blaubär

Jochen Rist



Kürzel: jr
Alter: 23
Geburtsort: Ravensburg
Oldie-Haß-Spiel: Nebulus (C64)

Treppe um Treppe hopst Klein-Jochen mit seinem Alter ego den Turm hinauf. Ein plötzlicher »tradlüwieet«-Sound läßt den Adrenalinspiegel kochen. Außer dem anfliegenden Etwas nähert sich von rechts ein hüpfender Ball. Wohin jetzt? Ein einsamer Stein stellt sich als letzte Rettung heraus – umsonst, denn er löst sich in Luft auf und...UAAARG-HLL...(Tob, Kreisch, Joystick zertrümmer)...nochmaaaal!

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Wir
- sind
- indiziert.

DVD-Scheibe des Monats:
Mars Attacks

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
Game Boy Color mit Montezuma's Return

Martin Schnelle



Kürzel: mash
Alter: 28
Geburtsort: Hagen/NRW
Oldie-Haß-Spiel: Miner '49er (Atari VCS)

Kürzlich holte ich doch das alte Atari VCS aus dem Keller, und siehe da – es funktionierte noch! Flugs ein paar Module entstaubt und losgelegt. Und da war es: Miner '49er. Es hat mich unendlich genervt, das blöde Männchen wieder eine Plattform höher zu bugsieren und nicht hinunterzufallen. Auf dieses Spiel ist, glaube ich, meine generelle Aversion gegenüber Jump-and-runs zurückzuführen.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- X-Wing Alliance
- Superbike WCS
- Falcon 4.0

Zur Zeit in meinem CD-Player:
The Corrs: Forgiven, not Forgotten

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
Tom Clancy: Carrier

Stefan Seidel



Kürzel: st
Alter: 28
Geburtsort: Bad Berleburg
Oldie-Haß-Spiel: Krakout

Stundenlang saß ich vor dem Rechner, um den letzten Spiellevel zu Gesicht zu bekommen. Jedem Versuch wurde allerdings jeweils in Level 67 ein langsames und quälendes Ende gesetzt. Dort erschien ein blaues, gemeines Kügelchen, das nach und nach sämtliche Spielbälle, inklusive aller Extraleben, aufzehrte. Noch heute erscheint mir ab und zu im Schlaf eine kleine blaue Kugel und frißt meine Zusatzleben ...

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Commandos: Im Auftrag der Ehre
- Baldur's Gate
- Die Siedler 3

Zur Zeit in meinem CD-Player:
M.M. Westernhagen: Radio Maria

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
Apothekenzeitung, Vitaminpillen, Hustenbonbons

Thomas Werner



Kürzel: tw
Alter: 31
Geburtsort: Duisburg
Oldie-Haß-Spiel: Tour de France (C64)

Schon beim berüchtigten Decathlon führte man einen Athleten durch wildes Rütteln zu neuen Rekorden und ruinierte so jeden damaligen Joystick. Tour de France, ebenfalls von Activision, trieb dieses Prinzip kurz darauf dann auf die Spitze: Spätestens ab der dritten Etappe des schier endlosen Radrennens mußte man die verkrampfte Hand in der Notaufnahme vom Joystick lösen lassen.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- X-Wing Alliance
- Aliens vs. Predator
- Machines

Zur Zeit in meinem CD-Player:
Igor Stravinsky: Le Sacre du Printemps

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
Jede Menge Staub



Thomas Werner

»Best Buy«

aktuelle Kaufempfehlungen der Redaktion:

- **Action:**
  Half-Life (Sierra)
  Test in PC Player 12/98
- **Action-Adventure:**
  Dark Project – Der Meisterdieb (Eidos)
  Test in PC Player 2/99
- **Adventure:**
  Grim Fandango (LucasArts)
  Test in PC Player 1/99
- **Rennspiel:**
  Superbike WCS (Electronic Arts)
  Test in PC Player 4/99
- **Rollenspiel:**
  Baldur's Gate (Interplay)
  Test in PC Player 2/99
- **Simulation:**
  Falcon 4.0 (Microprose)
  Test in PC Player 2/99
- **Sport:**
  FIFA 99 (EA Sports)
  Test in PC Player 1/99
- **Strategie (Echtzeit):**
  Warzone 2100
  Test in PC Player 5/99
- **Strategie (Runden):**
  Alpha Centauri (Firaxis)
  Test in PC Player 3/99
- **Weltraumaction:**
  X-Wing Alliance (LucasArts)
  Test in PC Player 5/99
- **Wirtschaft & Aufbau:**
  Die Siedler 3 (Blue Byte)
  Test in PC Player 1/99

start

Mission: Impossible

Seit vor kurzem die neuen Commandos-Missionen erschienen, beginnen selbst eingefleischte Liebhaber des Strategieknüllers an ihren Fähigkeiten zu zweifeln. Auf den riesigen Karten wimmelt es bereits in der einfachsten Schwierigkeitsstufe nur so von Soldaten, die mit Argusaugen jeden Winkel im Blick haben. Man fragt sich schon, warum Eidos diese Einsätze als eigenständig lauffähiges Produkt vertreibt, denn Commandos-Neulinge haben hier praktisch keine Chance. Selbst erfahrene Strategen sind versucht, den Kampf gegen die Nazi-Schergen aufzugeben und sich lieber mit Blue Bytes Siedlern zu vergnügen.



»Commandos: Im Auftrag der Ehre« – zu hart für diese Welt?

Seit der Missions-CD für das Erfolgsprogramm aus Mülheim ist jedoch auch die Siedler-Welt nicht mehr in Ordnung. Während es noch vor kurzem Klagen über einen angeblich zu niedrigen Schwierigkeitsgrad gab, jammern mittlerweile etliche Käufer über die deutlich kniffligeren Aufgaben der Zusatz-CD. Tatsächlich offenbart sich hier nur ein altes Dilemma: Was dem einen zu schwer ist, ist dem anderen gerade herausfordernd genug. Eine wunderbare Möglichkeit, um dieses Problem in den Griff zu bekommen, bieten unterschiedliche Schwierigkeitsstufen. Schließlich ist es ein Unding, wenn nur ein Bruchteil der Kunden überhaupt eine Chance hat, jemals bis zum Finale vorzudringen. Doch selbst das klappt nicht immer, wie der sadistisch knifflige »einfache« Schwierigkeitsgrad beim jüngsten Commandos-Sproß zeigt.

Generell sollten gute Designer die Schwierigkeit gemächlich ansteigen lassen, worüber sich nicht nur Frischlinge freuen würden, denn auch Computerspiele-Veteranen müssen sich erst einmal zurechtfinden. Auch Missions-CDs, die sich naturgemäß an Fortgeschrittene wenden, sollten nicht gleich mit frustrierenden Aufgaben beginnen. Klar, es wird niemals möglich sein, es allen recht zu machen. Zudem wird ein schweres Spiel, solange es eine plausible Lösungsmöglichkeit gibt, dadurch nicht automatisch schlechter. Doch müssen sich die Entwickler bewußt werden, daß sie mit schlecht ausgewogenen Schwierigkeitsstufen den Kreis der Käufer künstlich verkleinern oder Kunden gar dauerhaft verärgern.

Ihr



So werten wir

Kritisch, kompetent und gründlich: In den Testlabors von PC Player trennen sich schöne Spiele von faden Festplatten-Verschmutzern. Unser Bewertungskasten ist mit Informationen vollgepackt.

Diese Software-Grundlage braucht der Testkandidat.

Auf welche Version beziehen sich unsere Wertungen?

Der Name der Firma, die das getestete Spiel veröffentlicht.

Auflistung der 3D-Standards, die unterstützt werden.

Ist das Programm auch ohne Fremdsprachen-Kenntnisse spielbar?

Wieviel menschliche Spieler können gleichzeitig antreten?

Laut Hersteller das minimale System, welches das getestete Programm benötigt.

Laut unserer Redaktion das minimale System, das Sie haben sollten, damit das Spiel vollen Spaß bringt.

PC Player Spiele-Test

Hersteller:	WEKA-Soft	3D-Karten: 3Dfx, Matrox Mystique
Testversion:	Beta vom Januar '98	Hardware, Minimum: Pentium/90, 8 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	Hardware, Empfehlung: Pentium/166, 16 MByte RAM, 3Dfx-Karte, 4 MByte Video-RAM
Sprache:	Deutsch	
Multi-Player:	1–8 (Netzwerk, Internet)	

PC Player Wertung

Grafik:	100	Sound:	30
Einstieg:	70	Komplexität:	70
Steuerung:	80	Multi-Player:	50

Spielspaß: 98

GRAFIK: Schöne Aussichten oder häßliches Geruckel? Die »Grafik«-Wertung verrät Ihnen, wie es um die visuellen Reize des besprochenen Spiels bestellt ist.

EINSTIEG: Aller Anfang ist schwer. Muß aber eigentlich nicht sein. Je höher die »Einstieg«-Wertung, desto schneller kommen Sie mit dem getesteten Programm zurecht.

STEUERUNG: Im Idealfall ist sie so lecker-leicht, daß sich das Programm fast von selber spielt. Mit undurchsichtigen Options-Wüsten erntet der Kandidat hingegen wenig Punkte.

SOUND: Hier gibt es Punkte für spannende Soundeffekte und mitreißende Musik, die zum Geschehen paßt. Komposition und Technik beeinflussen die Punktzahl mächtig.

KOMPLEXITÄT: Viele abwechslungsreiche Level, Varianten oder ein Editor sind die Schlüssel zu einer hohen Komplexitäts-Wertung.

MULTI-PLAYER: Wie hoch ist der Zusatz-Lustgewinn, wenn mehrere menschliche Spieler antreten? Unsere »Spielspaß«-Wertung bezieht sich explizit auf die Solo-Spielfreude!

SPIELSPASS

Auf den Punkt gebracht: Am Ende des Tages kommt es auf die »Spielspaß«-Wertung an. Egal, wie toll die Grafik ist oder was der Sound hergibt – der Spielspaß bleibt ausschlaggebend für die Kaufentscheidung. Ist das geprüfte Programm ein Motivationskünstler, oder regt es so wenig an wie die alljährliche Steuererklärung? Der Spielspaß wird fein auf einer Skala von 1 bis 100 bewertet, um ihn möglichst gut mit dem von anderen Spielen vergleichen zu können. Den mit dieser Ausgabe neugestalteten »Gold-Player« vergeben wir ab 85 »Spielspaß«-Punkten, den heiß begehrten und ebenfalls runderneuerten »Platin Player« gibt's erst ab einer 90er-Note. Der Feinschliff (»72, 73 oder gar 74?«) wird auf einer Redaktionskonferenz besorgt, bei der alle Spieletester diese Wertung gemeinsam absegnen.

DIE DREI GEBOTE

PC Player hat sich drei Leitsätze auf die Fahne geschrieben, die bei jedem Test beherzigt werden.

»No Hype«

Keinen Respekt vor großen Namen. Bloß weil ein Spiel seit Jahren in aller Munde ist, muß es nicht automatisch ein Meisterwerk werden. In PC Player gibt es auch keine fragwürdigen Exklusiv-Deals, bei denen noch vor Beginn des Testvorgangs bestimmte Wertungen in Aussicht gestellt werden.

»Aktualität ist gut, Seriosität ist besser«

Um Sie möglichst aktuell über neu erscheinende Spiele zu informieren, testen wir manchmal auch Vorabversionen und Betas. Die müssen allerdings wirklich testreif sein. Sollten noch eklatante Mängel in einer »testfähigen« Version bestehen, die angeblich noch bereinigt werden, dann schieben wir die Besprechung im Zweifelsfalle um einen Monat und warten lieber auf die Endversion.

»Play hard«

Ein PC-Spiel ist in der Regel eine 100-Mark-Investition; also eine Größenordnung, die man nicht leichtfertig verplempern möchte. Die Tests von PC Player sind sachlich-streng, damit Sie kein Geld für Mittelmaß und Murks vergeuden. Sprich: Unser Wertungsspektrum fängt nicht erst bei 70 Punkten an. Damit es bei aller Härte fair zugeht, wird jedes Programm von einem Tester beurteilt, der das entsprechende Genre schätzt und kennt.

10 = katastrophal
20 = schlecht
30 = enttäuschend
40 = mäßig
50 = durchschnittlich
60 = ordentlich
70 = gut
80 = sehr gut
90 = genial
100 = perfekt

PC Player wertet generell auf einer Skala von 1 bis 100. Bei den kleineren Sub-Wertungen wie Grafik, Sound und so weiter beschränken wir uns auf Zehner-Schritte. Die Spielspaß-Wertungen werden hingegen in Redaktionskonferenzen auf den Punkt genau zurechtgeschmirgelt.

Strategiespiel für Fortgeschrittene und Profis

Jagged Alliance 2



▲ Im Verlauf des Spiels durchwandern Sie selbst die Stollen der Minen.

Für Geld tun Söldner bekanntlich fast alles – wenn der Preis stimmt, sogar durchaus etwas Gutes. Sir Techs Söldner scheinen angesichts ihrer Taten sogar bei den Pfadfindern gelernt zu haben: In dem Mix aus rundenbasiertem Taktik- und Rollenspiel versuchen sie, ein komplettes Land den Klauen einer gierigen Herrscherin zu entreißen. Gleichzeitig verschaffen sie dem Spieler damit einen absoluten Strategie-Genuß.

Die Fans von »Jagged Alliance« befanden sich schon im Siebten Himmel, als im Herbst vergangenen Jahres die bevorstehende Veröffentlichung des Nachfolgers angekündigt wurde. In Anzeigen bewarben Händler das Spiel; selbst vereinzelte Vorabtests wurden gesichtet. Inzwischen ist ein strenger Winter überstanden und auch das langersehnte Söldner-Spektakel wurde endlich von den lauen Frühlingswinden wachgeküßt.

Obwohl man die Grafik deutlich überarbeitet hat, lehnt sich »Jagged Alliance 2« stark an den vier Jahre alten Vorgänger an. Schauplatz ist diesmal der Zwergstaat Arulco: Der rechtmäßige Herrscher des einst vorbildlichen Dritte-Welt-Landes wurde



In dieser Ansicht planen Sie die Reisen zu anderen Planquadraten und verteilen neue Aufgaben an Ihre Teams.



◀ Dank einer Übersichtskarte haben Sie den gesamten Sektor im Blick.

durch ein Komplott ins Exil getrieben, woraufhin dessen Frau die demokratisch legitimierte Monarchie durch pure Despotie ersetzte. Schließlich reicht der Staatshaushalt gerade einmal für den Import ihrer Kosmetika. Da dieses unglückliche Land offenbar zu unbekannt für eine NATO-Intervention ist und die CIA bestimmt wieder einmal die falsche Seite mit Lippenstift und ihren ausgewiesenen Folterexperten unterstützt, ist der vertriebene Ex-Monarch gezwungen,mit seinen mageren Ersparnissen selbst Söldner anzuheuern.

Sie akzeptieren diesen mager dotierten Auftrag und stellen mit den bescheidenen finanziellen Mitteln ein Team zusammen. Das erste Mitglied Ihres Befreiungskommandos sollte Ihr Alter ego sein, welches nach einer 3000 Dollar teuren Persönlichkeitsanalyse zur Verfügung steht. Danach nutzen Sie das Internet, um bei der einschlägigen Vermittlungsagentur »A.I.M.« oder der zwielichtigeren, jedoch billigeren Konkurrenz weitere Experten im Fach »Täuschen & Töten« anzuheuern. Per Laptop können später auch ergänzende Informationen eingeholt, E-Mails gelesen und Waffen geordert werden.



❶ Bull schießt auf überraschten Soldaten
❷ Ein aus dem Stall stürmender Gegner wurde ausgeschaltet
❸ Fox kauert und wartert auf eine günstige Gelegenheit
❹ Grizzly bereitet sich auf einen Sprint vor
❺ Buns und Ace haben sich zum Schutz auf den Boden geworfen
❻ Söldnerportrait und Name
❼ Balken für Gesundheit, Energie, Moral
❽ Verbliebene Aktionspunkte
❾ Gegenstände in rechter und linker Hand, eventuell mit Anzahl geladener Patronen
❿ Runde beenden
⓫ Zum Kartenbildschirm
⓬ Aktive Gruppe wechseln
⓭ Übersichtskarte
⓮ Aktuelles Planquadrat
⓯ Zeit
⓰ Verlauf von Grizzlys geplantem Sprint

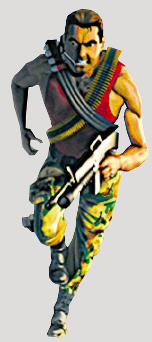
Der Krieg ernährt den Krieg

Zunächst müssen Sie allerdings auswählen, welche Söldner ein Vertragsangebot erhalten. Manch einer riskiert schon für ein Butterbrot sein Leben, gefährdet dabei wegen erwiesener Unfähigkeit aber den Erfolg des Unternehmens. Schließlich hat jeder unterschiedliche Honorarvorstellungen, Fähigkeiten, Aversionen und Erfahrungen. Spätestens bei Verhandlungen über eine Vertragsverlängerung kommt es bei Fehlgriffen dann zum großen Knall, und ausgerechnet der beste Schütze verläßt wegen eines übellaunigen Kameraden das Team.

Zu Beginn des Einsatzes setzt ein Hubschrauber Ihre Leute in der Nähe einer Kleinstadt ab und überläßt sie vorläufig ihrem Schicksal. Nach ersten Scharmützeln mit Regierungssoldaten und Gesprächen mit Einheimischen ist das Vertrauen der Befreiungskämpfer gewonnen. Die nächste Aufgabe besteht darin, eine Nachbarstadt zu befreien und dadurch auch die Versorgungslage zu verbessern. Der dortige Flugplatz ermöglicht es, im Internet bestellte Ausrüstungsgegenstände in Empfang zu nehmen. Zudem lassen die Arbeiter des örtlichen Bergwerks

Fakten: Jagged Alliance 2

- Rundenbasiertes Strategiespiel mit Rollenspiel-Elementen
- Drei Schwierigkeitsstufen
- Dynamische Kampagne statt einzelner Missionen
- Realistischer Modus und SF-Variante mit Überraschungseinlagen
- Tag- und Nachtwechsel
- Isometrische Ansicht
- Verschiedene Höhenstufen
- Zahlreiche Waffen und Gegenstände
- 10 Ortschaften
- 256 Sektoren
- Insgesamt rund 140 Charaktere
- Charakterwerte ändern sich
- Mehrere tausend Sprachsamples
- 50 Söldner und weitere rekrutierbare Personen
- Bis zu 20 Kämpfer dürfen vom Spieler geführt werden
- Maximal sechs Kämpfer pro Team
- Kein Mehrspieler-Modus



Ein einzelner Sektor (Stadtteil von Drassen)



❶ **Eingang zum Bergwerk**
❷ **Angreifende Soldaten**
❸ **Miliz**
❹ **Eigene Söldner**
❺ **Bergwerksgesellschaft**
❻ **Zahnarzt**

die Gewinne fortan in Ihre Taschen fließen – natürlich unter der Auflage, daß der Befreiungskampf fortgesetzt wird. Erbeutete Waffen verbessern die Chancen beim nächsten Scharmützel. Jeder Sieg steigert die Loyalität der Bevölkerung, während Niederlagen rasch die Arbeiter demoralisieren. In den anderen Siedlungen bieten Händler ihre Waren an, können Zivilisten angeheuert werden, gibt es Krankenhäuser und weitere ertragreiche Minen. Letztlich befindet sich in der Hauptstadt der Palast der Tyrannin. Doch die Gegenwehr der Regierungstruppen wird angesichts Ihres Erfolges immer unerbittlicher. Die meisten der über 200 Sektoren bestehen aus Sumpf, Wald und Farmland, über das die gegnerischen Verbände ebenfalls patrouillieren. Zusätzlich lauern Wildtiere sowie bei aktiviertem SF-Modus einige Überraschungsgäste auf arglose Guerilleros.

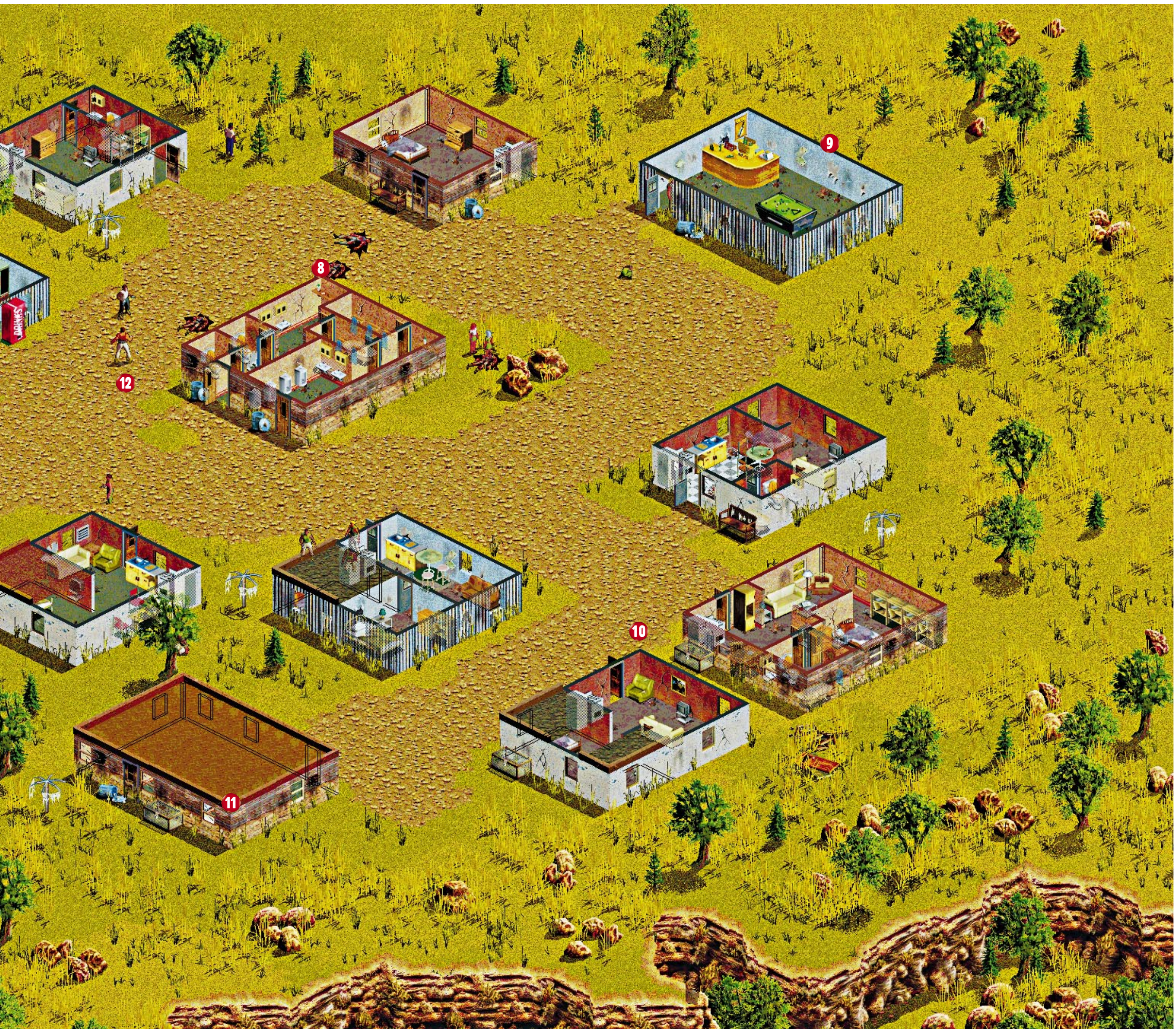


Gespräche geben oft Hinweise auf kleinere Zusatzaufträge.

In gewissen Abständen versucht die unbeugsame Deidranna eine Gegenoffensive und greift die von Ihnen befreiten Ortschaften an. Da zahlt es sich aus, wenn rechtzeitig Söldner zum Training von Milizen abgestellt wurden, die solche Attacken zurückschlagen können.

Jeder Kampf ein Triumph

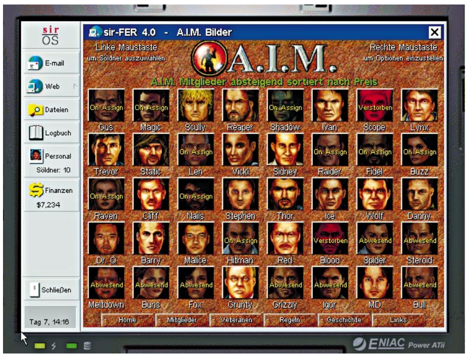
Herzstück von Jagged Alliance sind die taktischen Kämpfe. Zwar lassen sich die meisten davon auch kurz und schmerzlos vom Computer ausfechten, doch ist man besser beraten, diese Funktion nur bei Auseinandersetzungen zwischen der Miliz und Deidrannas Armee zu nutzen. Schließlich hängt Ihr wei-



❼ Gespräch in Kirche
❽ Leichen
❾ Bar
❿ Wohnhäuser
⓫ Noch nicht beretenes Gebäude
⓬ Zivilisten

terer Erfolg oft vom Ausgang einer einzigen Schießerei ab: Wer dabei seine besten Söldner einbüßt, hat selbst an einem momentanen Sieg keine Freude mehr.

Zu Beginn eines typischen nonverbalen Schlagabtausches plazieren Sie die Damen und Herren Metzel-Spezialisten entlang eines schmalen Streifens, der die Eintrittsstelle in den Sektor darstellt. Bis zu sechs Profis befinden sich in einem Trupp, wobei es möglich ist, mit mehreren Gruppen gleichzeitig anzugreifen. Solange es keine Feindberührung gegeben hat, lassen sich die Kämpfer in Echtzeit bewegen. Wird der erste Gegner gesichtet, schaltet das Programm in den Runden-Modus um. Von nun an will jede Handlung wohldurchdacht sein. Praktisch alles kostet Aktionspunkte, und von denen haben die einzelnen Recken, abhängig von ihrer Verfassung und Erfahrung, nicht allzu viele. Als erstes sollten Sie darauf achten, daß niemand sich als Schießbudenfigur präsentiert. Es ist ratsam, hinter geeigneten Objekten Deckung zu suchen oder einfach in die Hocke zu gehen. Auch das Schießen auf den Feind verbraucht wertvolle Zeit, aber bei weitem nicht jeder Schuß erreicht sein Ziel. Oft werden die Munitionsvorräte knapp, weshalb gegebenenfalls Magazine zwischen den Teammitgliedern ausgetauscht werden müssen. Bei größeren Verletzungen sollte schnellstens Erste Hilfe geleistet werden, um keine dauerhaf-



Diese Söldner lassen sich über das Internet anwerben.

ten Schäden oder den Exitus zu riskieren. Die Kämpfe wurden sehr detailliert gestaltet und sind dennoch einfach zu handhaben. Beispielsweise werden bei einem Schuß die anvisierte Körperregion, die Schutzkleidung, die Entfernung, die Waffe, die Munition, die Deckung des Gegners und die Fähigkeiten des Schützen in die Berechnung einbezogen. Bei Jagged Alliance 2 gibt es jetzt verschiedene Höhenstufen, so daß ein Scharfschütze seinen besten Einsatzort auf einem Dach finden wird. Tag- und Nachtwechsel sorgen für zusätzliche Abwechslung und erfordern ein unterschiedliches Vorgehen.



Zu jedem Team-Mitglied existieren umfangreiche Informationen.

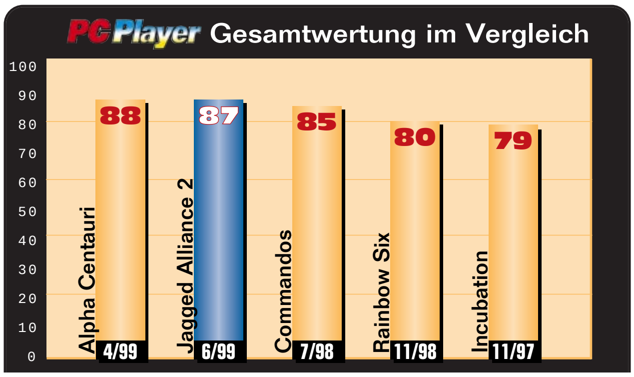
Brüder, zur Sonne, zur Freiheit!

Auf dem Taktikbildschirm lassen sich nicht nur Gegner aufmischen. Hier finden Sie Gegenstände, führen Gespräche und erkunden die Umgebung. Dabei zeigt sich, daß nicht nur Charakterwerte und deren Verbesserung von Rollenspielen übernommen wurden.

Wenn Sie Kisten und Schränke durchsuchen, Schlösser aufknacken, Handel treiben oder gar von Bewohnern auf geldbringende Zusatzaufträge hingewiesen werden, erinnert das stark an »Baldur's Gate«, »Fallout« und Co. Selbst die Kampagne als solche wurde nicht in Missionen unterteilt, sondern ist dynamisch gestaltet. Daher steht es Ihnen frei, wie Sie vorgehen und welche Strategie Sie verfolgen.

Zwischen der taktischen Ansicht und der strategischen Karte sowie dem Laptop dürfen Sie jederzeit hin- und herwechseln. Alle relevanten Funktionen wurden vorbildlich auf diesen drei Ebenen untergebracht. So können auf der strategischen Karte per Mausklick Reisen in mehrere Tage entfernte Sektoren geplant werden, wozu sich später auch Fahrzeuge einsetzen lassen. Sie erweisen zudem Aufgaben wie das Training oder die medizinische Versorgung Verwundeter zu oder lassen erschöpfte Lohnkämpfer friedlich schlummern.

Obwohl die Grafik mit einer Auflösung von nur 640 mal 480 wenig spektakulär wirkt, kommt dank liebevoller Details genügend Atmosphäre auf. Sehr gelungen ist die deutsche Sprachausgabe, denn die mehreren tausend Sprachsamples hat man mühevoll mit dem passenden Akzent aufgenommen. Erfreulicherweise wurde auch auf jegliche Zensur verzichtet, weshalb Sie nach einigen Tagen beobachten können, wie Geier ihren Proteinbedarf mit herumliegenden Leichen decken. Wer jedoch auf einen ähnlich gelungenen Mehrspieler-Modus wie bei »Jagged Alliance: Deadly Games« spekuliert hat, wird herbe enttäuscht: Es gibt ausschließlich die Solospieler-Kampagne. **(tw)**



Dank des hohen Wiederspielwertes liegt die Langzeitmotivation bei Alpha Centauri höher als bei dem ansonsten äußerst gelungenen Jagged Alliance 2. Dafür ist letzteres packender als die Weltraumsiedelei und vielfältiger als die unmittelbare Konkurrenz Commandos – Hinter feindlichen Linien, bei dem dafür die Grafik und die originelle Grundidee stimmen. Ein kleiner Söldnertrupp muß ebenfalls bei dem actionlastigen 3D-Spiel Rainbow Six durch zahlreiche Aufträge geführt werden. Schon etwas betagter, dafür aber zum Budgettarif erhältlich ist Incubation – eine gelungene Rundenstrategie mit stimmungsvollem Alien-Ambiente.

Eine Frage des Charakters

Jeder Söldner besitzt eine unverwechselbare Persönlichkeit, die sich unter anderem durch bestimmte Vorlieben und Abneigungen ausdrückt. Am wichtigsten sind jedoch die Werte der folgenden elf Eigenschaften und Fähigkeiten:

Gesundheit: Die körperliche Verfassung beeinflußt auch die Ausübung anderer Fähigkeiten.

Beweglichkeit: Die Beweglichkeit hat Auswirkungen auf Schnelligkeit, Reaktion und Reisegeschwindigkeit.

Geschicklichkeit: Ein hoher Wert ist wichtig für komplizierte Bewegungsabläufe, selbst für die medizinische Versorgung.

Kraft: Ist besonders im Nahkampf und beim Aufbrechen von Türen nützlich.

Weisheit: Ist wichtig für die Verbesserung der Fähigkeiten.

Führungsqualität: Beeinflußt unter anderem die Verhandlungen mit Nichtspieler-Charakteren.

Medizin: Gibt die medizinischen Fähigkeiten an.

Sprengstoff: Je größer dieser Wert ist, desto besser gelingt der Umgang mit explosivem Material.

Technik: Mit hohem technischen Verständnis gelingen Reparaturen oder das Öffnen eines Schlosses besser.

Treffsicherheit: Nicht jeder ist geeignet, gut mit einem Schießprügel umzugehen.

Erfahrungsstufe: Die wichtigste Fähigkeit, durch die zahlreiche Aktivitäten beeinflußt werden.

Jagged Alliance 2

Hersteller:	Sir Tech	**3D-Karten:** –
Testversion:	Beta vom April '99	**Hardware, Minimum:** Pentium/133, 32 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95/98	**Hardware, Empfehlung:** Pentium/233, 32 MByte RAM
Sprache:	Deutsch (Englisch geplant)	
Multi-Player:	–	

PC Player Wertung

Grafik:	70	**Sound:**	70
Einstieg:	70	**Komplexität:**	90
Steuerung:	70	**Multi-Player:**	–

Spielspaß: 87

Meinungen zu Jagged Alliance 2

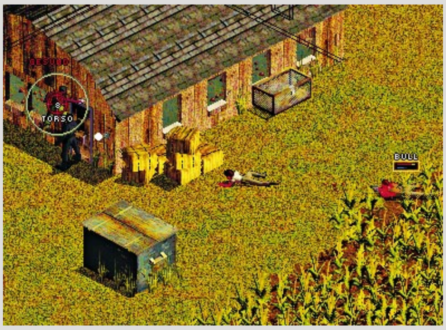
Thomas Werner ★★★★★

- Geniales Taktikspiel mit großer Tiefe …
- … und dennoch eingängiger Bedienung
- Höchst übersichtliche Gestaltung
- Hervorragende Identifikation mit Teammitgliedern
- Dynamische Kampagne

- Leichte Gestaltungsdefizite
- Nur zwei Höhenstufen

Was lange währt, wird endlich … genial! Alle Vorzüge des legendären Vorgängers wurden beibehalten und sogar noch ausgebaut. Nach wie vor ist die typische Mischung aus Strategie- und Rollenspiel-Elementen absolut reizvoll. Schon nach kurzer Zeit ist der Spieler mit den angeheuerten Söldnern und ihren liebenswerten Macken vertraut und bangt um deren Leben. Natürlich gab es ähnliche Ansätze schon vorher: Die X-Com-Reihe und selbst das fast 20 Jahre alte Computer Ambush basierten auf solch rundenbasierter Taktik. Die Jungs und Mädels von SirTech schafften es jedoch, dieses Spielprinzip zu perfektionieren. Sie erschufen eine glaubhafte Parallelwelt, in der Sie dank dynamischer Kampagne noch mehr als zuvor ein Gefühl umfassender Handlungsfreiheit genießen.

> „Was lange währt, wird endlich …genial."



Besonders lobenswert ist die übersichtliche Gestaltung, die verhindert, daß man von den umfangreichen Funktionen und zahlreichen Charakterattributen erschlagen wird. Im Gegenteil: Alles wurde auf den drei Programmebenen höchst geschickt untergebracht.

Allerdings spricht Jagged Alliance 2 sicherlich nicht jeden an: Wer auf Dauer die Gefechte überleben will, muß viel Geduld haben und seine Leute umsichtig befehligen. Mit einer Echtzeit-geprägten Haudrauf-Taktik fördern Sie höchstens den Umsatz der örtlichen Bestattungsunternehmer.

Auch die optische Gestaltung wirkt im Zeitalter stufenlos zoom- und drehbarer 3D-Landschaften auf den ersten Blick bescheiden. Gewünscht hätte ich mir abwechslungsreicher gestaltete Gebäude mit mehreren Stockwerken statt der riesigen Flachdach-Bauten, die mitunter ganze Sektoren überwuchern. Zudem sollte man sich bewußt sein, daß sich der Wiederspielwert trotz dynamischer Kampagne und diverser Zusatzaufträge in Grenzen hält. Dank der packenden Atmosphäre und der Kombination unterschiedlicher Spielelemente ist Jagged Alliance derzeit mein persönlicher Favorit und motiviert mich durch die Identifikation mit den Recken sogar mehr als die restliche, vergleichsweise sterile Runden-Verwandschaft.

Udo Hoffmann ★★★★★

- Einzigartiger Genre-Mix
- Sehr komplex
- Langzeit-Spielspaß
- Zahlreiche kleine Verbesserungen
- Wiedersehen alter Bekannter

- Kein Mehrspieler-Modus
- Musik auf Dauer eintönig

Command & Conquer 3, Age of Empires 2, Diablo 2. Ich lehne mich jetzt mal weit aus dem Fenster: Diese Programme werden – für mich ganz persönlich – alle hinter Jagged Alliance 2 landen. Woran liegt das?

Mein Spiel des Jahres ist die perfekte Synthese aus verschiedenen Genres: In der Hauptsache besteht es aus den taktischen Geplänkeln gegen Deidrannas Tunichtgute. Das gewohnt umfangreiche Waffenarsenal läßt alleine diesen Part um einiges abwechslungsreicher erscheinen als die meisten ausgelutschten Echtzeit-Strategie-Opern.

> „Mein Spiel des Jahres."



Sodann gibt es den Strategieteil. Welche Sektoren greife ich zuerst an, wo postiere ich meine Milizen, kann ich die Mine gegen alle Widerstände erobern oder sollte ich mich lieber erst auf einige Nebenprovinzen konzentrieren? Im Wirtschaftsteil koordiniere ich meine Söldnerarmee und kaufe bessere Waffen ein. Und auch das Rollenspiel kommt nicht zu kurz; schließlich sind alle Söldner ausgeprägte Charaktere, entwickeln sich weiter und haben ihre Vorlieben und Abneigungen. Außerdem treffe ich immer wieder Eingeborene, die mir helfen, mich beraten oder mir sogar kleine Nebenabenteuer offerieren.

Natürlich – Action pur wird nicht geboten. Doch jedem Spiel schlägt seine Stunde: Und dies ist die Stunde von Jagged Alliance 2. Morgen oder nächsten Monat werde ich mich wieder in hektisches Geballer stürzen. Heute aber steht eiskalte Planung auf dem Programm. Von daher empfinde ich es als um so ärgerlicher, daß kein Multiplayer-Modus dabei ist. Gar zu gerne hätte ich mal einen gewissen Thomas W. herausgefordert. Aber das hat auch seine Vorteile: Soweit ich weiß, schlagen ihm Niederlagen schwer aufs Gemüt!

Jagged Alliance 2 vs. Commandos: Hinter feindlichen Linien

Von Waffenbrüdern zu sprechen wäre zwar etwas übertrieben, aber dennoch gibt es ein paar erstaunliche Parallelen zwischen den beiden derzeit kampfstärksten Söldnersimulationen.

Jagged Alliance 2 (Spielspaß: 87)

Spielziel



Der Spieler schlüpft in die Rolle eines Söldners, der von dem rechtmäßigen Herrscher eines Dritte-Welt-Staates den Auftrag zur Befreiung des Landes erhält. Dazu bekommt er eine kleine Geldsumme, mit der andere Kämpfer angeheuert werden können. Statt Einzelmissionen gibt es eine dynamische Kampagne, die ein höchst freies Vorgehen erlaubt. Verschiedene Spielmodi und Schwierigkeitsgrade sind vorhanden.

Missionen:	Eine dynamische Kampagne mit 256 Sektoren
Tutorial:	Nein
Zusatzaufträge:	Diverse, durch Gespräche mit Bewohnern
Schauplatz:	Fiktiver Kleinstaat Arulco
Gegner:	Truppen der bösen Herrscherin Deidranna
Schwierigkeitsgrade:	Drei
Spielmodi:	Realistisch/Science-fiction
Multi-Player:	Nein

Spielablauf



Der Spielablauf bei Jagged Alliance 2 ist ausgesprochen vielfältig: Neben den Kämpfen auf einer taktischen Karte entscheiden Sie, welche Sektoren als nächstes erobert werden, planen die Finanzen, treiben Handel, führen Gespräche mit den Einwohnern und finden Gegenstände. Ein besonderer Schwerpunkt liegt auf der Charakterentwicklung: Elf Stammfähigkeiten und mehrere andere Eigenschaften entwickeln sich kontinuierlich weiter.

Strategische Planung:	Ja
Wirtschaftselemente:	Ja, Minen erobern und Finanzen verwalten
Handel treiben:	Ja
Gegenstände finden:	Ja, viele
Gespräche mit Personen:	Ja
Söldner anwerben:	Ja, unter rund 50 Persönlichkeiten
Verschiedene Fähigkeiten:	Ja, ausgeprägt und steigerbar

Kämpfe



Sobald auf der taktischen Karte ein Gegner in Sicht kommt, schaltet das Programm vom Echtzeit- in den Rundenmodus um. Gefragt ist nun taktisches Fingerspitzengefühl, um die knappen Aktionspunkte effektiv einzusetzen. Der Erfolg der Handlungen wird von den Fähigkeiten der Söldner und der Qualität der Ausrüstung beeinflußt. Beim Betreten von Gebäude blickt man in die liebevoll möblierten Räume hinein.

Ablauf:	Rundenbasiert
Automatische Kämpfe:	Auf Wunsch
Reaktionsfähigkeit:	Nicht erforderlich
Schwerpunkt:	Taktisches Vorgehen
Höhenstufen:	Ja, zwei
Innenbereiche von Gebäuden:	Wichtig, voll ausgestaltet
Waffen und Ausrüstung:	Zahlreiche verschiedene
Zufallselement:	Einfluß abhängig von Charakterwerten

Commandos (Spielspaß: 85)

Spielziel



Commandos besteht aus vier Kampagnen, die in insgesamt 20 Missionen unterteilt sind. Zunächst sollte der Neuling sich allerdings mit den gelungenen Trainingsmissionen beschäftigen. Anschließend tritt er gegen böse Nazis an, wobei die einzelnen Aufträge vor historisch recherchiertem Hintergrund stattfinden. Die kürzlich erschienenen Zusatzaufträge (»Im Auftrag der Ehre«) bieten zwei Schwierigkeitsgrade, sind jedoch selbst in der leichten Stufe äußerst schwer.

Missionen:	20 Missionen in vorgegebener Reihenfolge
Tutorial:	Ja, sechs Trainingsmissionen
Zusatzaufträge:	Keine
Schauplatz:	Europa und Nordafrika
Gegner:	Die Wehrmacht und diverse Nazischergen
Schwierigkeitsgrade:	Einer; auf der Missions-CD zwei
Spielmodi:	Einer
Multi-Player:	bis 6 (Netzwerk, Internet)

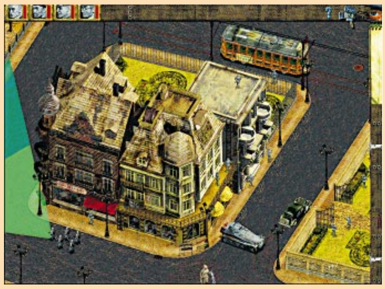
Spielablauf



Nach der Missionsbeschreibung landen Sie unmittelbar auf dem Taktikbildschirm. Jetzt gilt es, Stück für Stück die gegnerischen Soldaten auszuschalten, um den Auftrag zu erfüllen. Unter anderem müssen Sie einen Staudamm mit Sprengstoff zerbröseln oder ein Elektrizitätswerk für immer abschalten. Wirkliche Gespräche mit anderen Personen oder Handel gibt es nicht, allenfalls können Gegenstände gefunden werden. Die maximal sechs Teammitglieder besitzen Spezialfähigkeiten, sind jedoch vorgegeben.

Strategische Planung:	Nur taktisches Vorgehen
Wirtschaftselemente:	Nein
Handel treiben:	Nein
Gegenstände finden:	Ja, einige
Gespräche mit Personen:	Nein
Söldner anwerben:	Teammitglieder vorgegeben
Verschiedene Fähigkeiten:	Ja, begrenzt und nicht veränderbar

Kämpfe



Die Kämpfe erfolgen zwar in Echtzeit, ähneln jedoch eher einem Schachspiel als den hektischen Genre-Kollegen. Schließlich will jede Aktion durchdacht sein, um nicht in den Sichtkreis einer Wache zu geraten. Bei der Ausführung ist gutes Timing nützlich; so schalten Sie die Soldaten Mann für Mann unbemerkt aus. Manch verzwickte Situation läßt sich erst durch Herumprobieren meistern.

Ablauf:	Echtzeit
Automatische Kämpfe:	Nein
Reaktionsfähigkeit:	Gutes Timing unabdingbar
Schwerpunkt:	Herausfinden der besten Vorgehensweise
Höhenstufen:	Mehrere
Innenbereiche von Gebäuden:	Nur zum Verstecken (nicht gestaltet)
Waffen und Ausrüstung:	Überschaubare Anzahl
Zufallselement:	Keines

Rollenspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

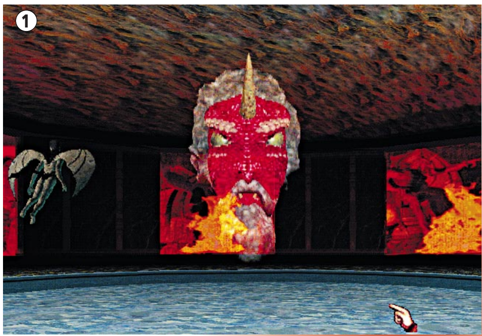
Lands of Lore 3

Auch für »Lands of Lore 3« hat uns Westwood wieder viel versprochen. Bessere Grafik, schönes Leveldesign, umfangreiche Spielwelt. Aber konnte man diese Absichtserklärungen auch in die Tat umsetzen?



▲ Dieser Zerberus-Säbelzahntiger möchte gern mit Copper frühstücken gehen; doch der hat andere Pläne. (Direct3D)

Schauplatz: »Lands of Lore 2«. Luther, Sohn der Finsterhexe Scotia, besiegt den Urdämon Belial und beschließt seinen Lebensabend im Altersheim für verdienstvolle Helden. Doch hat jede gute Tat auch ihre Schattenseiten. Das Drarakel, der mächtige Wächter, zieht sich in seine Heimatdimension zurück, was nicht ohne Raumgefüge-Erschütterung vonstatten geht. Dimensionslöcher in andere Welten tun sich auf, Rißhunde wildern durch die einzelnen Ebenen, ganz Gladstone ist bedroht. Puuh, mal wieder ein tierisches Schlamassel.





Original (1) und Fälschung (2): Die letzte Ausdünstung des Drarakels gibt noch einige weise Worte, die plumpe Fälschung seines Ex-Assistenten Jakel nur Platitüden von sich. (Direct3D)

Verwirrend, was?

Doch bewahren Sie nur die Ruhe. Der brave Luther hat angemessenen Ersatz erhalten. Copper LeGre, von adeligem Geblüt und 16 Jahre jung, hat gute Beweggründe, die drohende Katastrophe zu verhindern. Obige Rißhunde haben ihm nicht nur seine Seele gestohlen, sondern auch seinen Vater getötet. Er folgt daher brennend gern ihrer Spur durch fünf Dimensionen; daß er nebenbei die Löcher wieder verschließt, ist Ehrensache. Sie helfen Copper, der ein recht schlagfertiges, sympathisches Bürschchen ist, auf seinem gefahrvollen Weg. Ausgangspunkt aller Abenteuer ist die Stadt Gladstone, durch die Sie in der Ich-Perspektive lustwandeln. Die Grafik ist dabei von Standards wie »Unreal« nicht nur Welten, sondern schon ganze Dimensionslöcher entfernt. Natürlich spielt das in einem Rollenspiel keine sooo große Rolle; insbesondere aber beim lockeren Schlendern durch den nahen Galdestone-Wald kamen wir uns wie in einem Bavaria-Filmpark vor. Ein kräftiger Hieb auf den Baum links von uns, so scheint es, und die ganzen Kulissen brechen mit lautem Getöse in sich zusammen. Doch, na gut.



In der Kämpfergilde »Der Eiserne Ring« gibt es zwei bemerkenswerte Helden. Dem rechten gilt es nachzueifern, dem linken besser nicht. (Direct3D)

Konzentrieren wir uns lieber auf den Beitritt in eine der städtischen Gilden. Diese besitzen das Monopol auf die Verbesserung jedweder Charaktereigenschaft – ohne Eintritt in mindestens eine wird sich Copper niemals vom Status des hoffnungsvollen Neurecken lösen können. Der Gilden sind dero vier: Der Eiserne Ring widmet sich dem Händel mit Waffen, außerdem bietet er einen Hinderniskurs und einen Trainingsraum an. Magiebesessene schließen sich den ehrwürdigen Talamari an, gläubige Seelen dem Kleriker-Orden der Finken, der vor allem in der Kräuterkunde bewandert ist. Und dann gibt es noch die verschwie-



1. Der Hauptbildschirm. Es tobt gerade ein heißer Kampf zwischen Copper und seiner magischen Begleiterin Griselda auf der einen und mehreren unangenehmen Feuerhühnchen auf der anderen Seite.
2. Warnung: Feuerhühnchen-Angriff von rechts!
3. Die Icons für Ihren magischen Begleiter. Mit den vier Kommandos Folgen, Suchen, Angreifen sowie Spezialfähigkeit anwenden läßt er sich ganz passabel steuern. Selbstverständlich hat er seine eigene Anzeige für Mana- und Lebensenergie.
4. Ihr Inventar. Sie können bis zu 30 verschiedene Gegenstände lagern.
5. Körperkraft
6. Rüstungsstärke
7. Angriffswert für Fernwaffen
8. Angriffswert im Nahkampf
9. Hier plazieren Sie Ihre Nah- und Fernkampfwaffen, Ihre Rüstung, den Schild sowie artverwandte Gegenstände
10. Ihre Nahrungsanzeige. Je weiter der Balken schrumpft, desto größer ist Coppers Kohldampf.
11. Verbliebenes Mana (Zum Zaubern benötigte, spirituelle Energie)
12. Verbliebene Lebenspunkte
13. Fünf vorbereitete Zaubersprüche
14. Über dieses Icon erreichen Sie Ihre Aufzeichnungen
15. Kompaß
16. Mit dem Rucksack wird zwischen dem Vollbildmodus und dieser Ansicht umgeschaltet
17. Der Vorrat an hart verdienten Silberkronen

gene Gemeinschaft des Bacchanal, in der Taschendiebe, Einbrecher und Schloßknacker herangezüchtet werden. Je nachdem, welchen Gilden sich Copper anschließt, verändert sich der Ablauf des Spiels. Als Kämpfer haut er verschlossene Türen einfach entzwei, als Dieb oder Magier geht er subtiler vor. Selbstverständlich kann Copper auch mehreren oder allen Gilden beitreten, aber dann verteilen sich die errungenen Erfahrungspunkte, und der Lernprozeß geht langsamer vonstatten. Schick ist auf jeden Fall der magische Begleiter, der überall angeboten wird (siehe Extrakasten). Natürlich verlangen alle Gilden zum Beitritt eine kleine Fähigkeitsprobe. Priesteranwärter jagen ein Wildschwein, Krieger beseitigen die Rattenpopulation am Waldsee. Mit zunehmender Erfahrung warten komplexere Aufgaben, über die Sie in der Hierarchie der jeweiligen Gilde noch weiter nach oben klettern. Das erlaubt neben neuen Fähigkeiten auch den Zutritt zu vorher verschlossenen VIP-Lounges.

Kulissen-Abenteuer

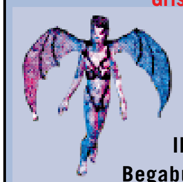
Der kühne Vergleich mit 3D-Shootern wird gleich noch einmal bemüht: Sie steuern Ihr Alter ego nämlich wie dort sowohl mit der Tastatur als auch per Maus. Copper kann gehen, rennen, sein Schwert schwingen, zaubern, nach oben und unten schauen, über Hindernisse springen oder sich ducken, das volle Heldenrepertoire sozusagen. Und das ist gut so. Denn immer wieder muß Copper seine Bewegungstalente ausgiebig nutzen. Seien es die eisigen Regionen des weißen Turms oder die dumpfen Höhlen der Orks, seien es die Behausungen von Drachen oder die geheimnisschwangeren Tempelanlagen des Drarakels: fast überall dominieren halsbrecherische, unübersichtliche Pfade durch klaustrophobieerzeugende Schluchten oder Grotten. Der Hüpf- und Springaspekt ist somit kein geringer. Die angesprochene Kulissenähnlichkeit der Spielumgebung herrscht leider praktisch überall vor. Dazu trägt auch die Leblosig-

Die magischen Kumpel

Jede der vier großen Gilden bietet Ihnen einen überirdischen Gefährten an, nur einer aber kann Sie begleiten. Wählen Sie mit Bedacht, Schwachpunkte des eigenen Charakters können mit ihm vorzüglich ausgeglichen werden.



Lig: Der Golem des Eisernen Rings redet nicht viel, ist aber ein guter Kämpfer. Beim Aufbrechen von Türen ist seine Körperkraft sehr nützlich.



Griselda: Die Homunkula der Magiergilde hält sich selbst für äußerst sexy. Ihre zauberische Begabung und Intelligenz entschädigen für ihre scharfe Zunge.



Syruss: Das Frettchen der Diebesgilde ist ein begabter Kundschafter. Es ist hinterlistig und verstohlen und kann auf Wunsch Schlösser knacken.



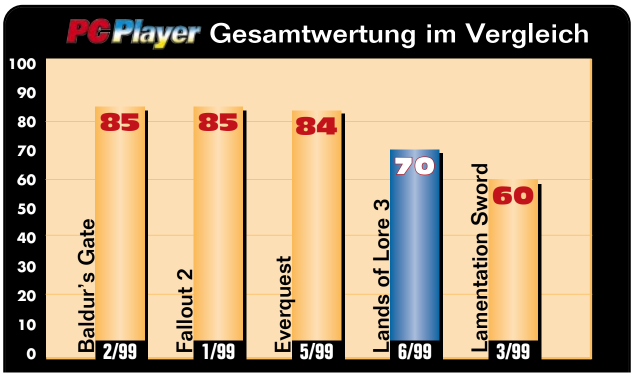
Goldy: Die quietschfidele Glitzerfee vertritt die Priestergilde. Sie ist sanftmütig und anschmiegsam und beherrscht Schutzzauber und Kräuterrezepte.

keit der Umgebung bei. Gelegentliche Astlöcher in der Waldwand oder Heilpflanzen, die aus dem Boden wachsen, sind nicht viel mehr als schwache Versuche, dies zu kaschieren.

Kommt es zum Kampf gegen Wildschweine, Kanalratten oder Riesen-Kakerlaken, wird wild auf der rechten Maustaste herumgeklickt, was Copper dann zu blitzartigen Schwüngen seiner Waffe veranlaßt. Ist der Feind weiter entfernt, wird er mittels eines Fadenkreuzes aus der Entfernung beschossen. Und ein guter Bogenschütze (die Krieger- und die Diebesgilde trainieren diese Fähigkeit), kann auch ein kleines Zielfenster öffnen, mit dem Gegner wie mit einem Fernrohr vergrößert unter Beschuß genommen werden. Wandelt LeGre hingegen auf dem Pfad des Magiers, kann er unter einer Unzahl an Offensiv- wie Defensivsprüchen wählen.

Neben dem großem Funkenflug, der Gegner ansengt, oder magischen Schutzschilden bewähren sich vor allem Zauber, die den magischen Begleiter stärken. Ein auf doppelte Größe angewachsener, unsichtbarer Eisengolem heizt jedem Feind aufs Prächtigste ein. Aber nichts wird geschenkt – insbesondere für die mächtigen Sprüche müssen viele, viele Silberkronen angehäuft werden. Gleiches gilt für die besseren Waffen und Panzer der Kriegergilde.

Die musikalische Untermalung ist gut und angemessen stimmungsvoll. Aber bei der Sprachausgabe fiel uns ein ärgerlicher Bug auf. Des öfteren wird aus der kecken Bubenstimme LeGres ein extrem dünnes Organ, das selbst bei maximalem Boxenaufdrehen kaum zu verstehen ist. Hier wurde anscheinend bei der Aufnahme im Tonstudio die Lautstärkeregulierung nur ungenügend beachtet.



Baldur's Gate und Fallout 2: Zwei kleine Meisterwerke von Black Isle/Interplay, das eine ein höchst stimmungsvolles Fantasyabenteuer, das andere eine düstere Post-Atom-Geschichte. Aus der Ich-Perspektive steuert sich Everquest, mit dem Sie Jahre verbringen können. Traurigerweise ist selbst bei diesem Online-Spiel die Grafik um Klassen besser als bei Lands of Lore 3. Lamentation Sword ist ein Diablo-Klon, der aber weder so spielbar noch so hübsch ist wie das große Vorbild.

Das ist vor allem deshalb schade, weil LeGre ein munterer Beobachter ist, der mit seinen Kommentaren nicht hinter dem Berg hält. Bestes Beispiel ist sein süffisantes »Was für eine Sahneschnitte!«, als ihn ein nur mit einem Handtuch bekleidetes Frauenzimmer in ein kurzes Gespräch verwickelt. Zum Glück werden seine Gespräche und anderes in einer umfangreichen Notizbuchfunktion aufgezeichnet. **(uh)**



Im Laufe Ihres Abenteuers finden Sie wirklich sehr, sehr viele verschiedene Gegenstände.

Lands of Lore 3

Hersteller:	Westwood/Electronic Arts	**3D-Karten:** 3Dfx, Direct3D
Testversion:	Verkaufsversion 1.0	**Hardware, Minimum:** Pentium/166, 32 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95/98	**Hardware, Empfehlung:** Pentium II/233, 64 MByte RAM, 3D-Karte
Sprache:	Deutsch	
Multi-Player:	–	

PC Player Wertung

Grafik:	60	**Sound:**	70
Einstieg:	80	**Komplexität:**	60
Steuerung:	60	**Multi-Player:**	–

Spielspaß: 70

Meinungen zu Lands of Lore 3

Monika Lechl ★★★★

+ Mitgliedschaft in mehreren Gilden möglich
+ Spannende Story

− Gelegentliche Abstürze
− Nerviges CD-Wechseln

Zugegeben: Meine Ansprüche an die Jungs von Westwood sind hoch. Ihre, seit Eye of the Beholder 1 ständig besser werdenden, Rollenspiele haben mich selten enttäuscht. Mit der Optik der dritten »Lands« bin ich diesmal allerdings nicht ganz zufrieden. Aus der Nähe verliert die Voxelgrafik stark, außerdem erinnert vieles in den fünf neuen Welten an den Vorgänger. Die Stärken dieser Folge liegen eindeutig in der guten Zugänglichkeit und einer ebenso kompakten wie mitreißenden Geschichte. Genreneulinge profitieren von der aufwendigen Hilfefunktion, wohingegen alte Hasen sich über viererlei Gilden und den magischen Begleiter freuen dürften. Daß auch der Dieb die vielen einfallsreichen Zaubersprüche erlernen und anwenden kann, wenn er einfach mehreren Gilden beitritt, reizt mich besonders. Klare Aufgabenstellung und überall großzügig verteilte Objekte locken zum genauen Erforschen der Umgebung. Stimmungsvolle, sich dem Szenario anpassende Klänge verdichten die Atmosphäre und versöhnen ein wenig mit der groben Optik.



Udo Hoffmann ★★★★

+ Sympathische Hauptfigur
+ Nahtlose Fortsetzung von Teil zwei
+ Gute Musik

− Kulissengrafik
− Viel Springerei
− Kein richtiges Rollenspiel

Westwood mag ja ganz stark in Strategiespielen sein, mit Rollenspielen hat man sich auch schon die eine oder andere Lorbeere erworben - aber von 3D-Shootern laßt mal besser eure Fingerchen, Jungs. Die Engine war schon im zweiten Teil schlecht, und Verbesserungen sind auch diesmal nirgends auszumachen. Das ist kein unfairer Vergleich, schließlich ist die Perspektive die gleiche, und sogar die Steuerung wurde fast eins zu eins von Shootern übernommen. Und auch die einkopierten Figuren erinnern mich mehr an kränkliche Pappmache-Ständer und nicht an kerngesunde 3D-Einheimische. Nun ja, sagt Moni, dafür ist die Geschichte originell und mitreißend. Aber nur in einem gewissem Rahmen, sagt Udo. Worum es letztlich geht, ist das Aufklauben von Spiegelscherben in fünf schlecht designten Dimensionen. Für mich ist das nur eine weitere lauwarme Durchschnitts-Soap ohne große Überraschungen.

> »Die angekündigte Rollenspiel-Revolution ist mal wieder zum lauen Sturm im Wasserglas verkommen.«

Doch will ich nicht zu übel draufhauen: Lands of Lore 3 hat auch seine guten Seiten. Die Idee mit den vier magischen Begleitern ist neu und Copper ein Held im besten Sinne. Schlagfertig, blitzgescheit, lernfähig. Und wer sich an den Hüpfelementen und der Grafik nicht reibt, hat seinen Spaß. Die angekündigte Rollenspiel-Revolution ist aber nur zum lauen Sturm im Wasserglas verkommen.

Thomas Werner ★★★★

+ Ironische Einlagen
+ Verschiedene Welten
+ Einfaches Spielprinzip

− Unansehnliche Kämpfe
− Schlecht tapezierte Umgebung
− Eher kurz als kurzweilig

»Hält Westwood dieses Niveau oder steigert es gar noch bei künftigen Titeln, dann wird sich so mancher Mitbewerber warm anziehen müssen«, so prophezeite ein hoffnungsvoller Thomas Werner in der Ausgabe 9/93 anläßlich des ersten Lands of Lore. Doch ein Prophet kann durchaus irren, wie die langen Gesichter der Käufer des Nachfolgers bewiesen. Westwood lernte aus dieser Erfahrung und jetzt, beim dritten Teil, ging man vieles anders an: Die Presse erhielt vorab keine Testversion, statt dessen wurde das fertige Produkt ohne große Ankündigung in die Läden gestellt.
Am eigentlichen Spiel änderten die Entwickler beschämend wenig - kein Wunder angesichts der kurzen Entwicklungszeit. Sie schieben sich durch schlecht tapezierte Pappmache-Dekorationen und absolvieren öde Anklick-Gefechte. Immerhin erfreuen die gewohnt ironischen Einlagen. Abwechslung kommt zudem durch die verschiedenen Welten auf, auch wenn Könner dieses Pseudo-Rollenspiel in kurzer Zeit durchgestanden haben werden. Zumindest ist die Bedienung einfacher, doch erkaufen Sie sich das hier unverständlicherweise mit einer geringen Spieltiefe. Die Hüpf-Einlagen stören mich nicht allzusehr, doch sind sie auch keine Bereicherung. Angesichts der zahlreichen Rollenspiel-untypischen Elemente müßte eigentlich ein Vergleich mit einem 3D-Shooter wie Hexen 2 erlaubt sein, allerdings sähe Lands of Lore 3 dann erst recht im wahrsten Sinne des Wortes alt aus.

> »Könner werden dieses Pseudo-Rollenspiel in kurzer Zeit durchgestanden haben.«

Lands of Lore 3 im Vergleich

Als Vergleichskandidaten haben wir unseren momentanen Rollenspielfavoriten »Baldurs Gate« und das grafisch schöne »Silver« herangezogen, deren Spielsysteme denkbar unterschiedlich sind.

Lands of Lore 3 (Spielspaß: 70) | Baldur's Gate (Spielspaß: 85) | Silver (Spielspaß: 72)

Der Held

Lands of Lore 3 (Spielspaß: 70)



LOL 3: Das 16 Jahre alte, sympathische Halbblut Copper LeGre kann bis zu vier verschiedene Karrieren ergreifen: Krieger, Magier, Priester, Dieb.

Baldur's Gate (Spielspaß: 85)



BG: ie wählen aus einer ganzen Heldenpalette vom Krieger bis hin zum mickrigen Zauber-Gnom. Anfangs haben es Krieger wesentlich leichter.

Silver (Spielspaß: 72)



Silver: In diesem schmucken Häuschen lebt der leicht großmäulige David mit seiner Frau Jennifer und dem alten Großvater. Ein Krieger par excellence.

Die Party



LOL 3: Sie haben keine richtige Abenteuergruppe, können aber einen von vier magischen Begleitern wählen. Hier umflattert Sie die Glitzerfee Goldy.



BG: Bis zu fünf Begleiter werden sich Ihnen anschließen. Sie treffen immer wieder neue Charaktere mit völlig unterschiedlichen Lebensläufen.



Silver: Immerhin, David ist nicht allein. Aber nur maximal zwei Begleiter wollen ihn auf seiner Suche unterstützen. Auch hier können sie ausgetauscht werden.

Die Grafik



LOL 3: Lediglich zweidimensional. Auf diesem Bild ist außerdem zu erkennen, daß die Grafik des Insekts das Vorderbein des Wildschweins überdeckt.



BG: Die isometrische Landschaft besteht aus über 50 schön gezeichneten Karten, auf denen sich die verschiedensten individuellen Gebäude tummeln.



Silver kann mit beeindruckenden 3D-Naturbildern protzen. Leider verwandeln sich die Spielfiguren auf ihnen manchmal in winzige Mikroben.

Die Story



LOL 3: Mit dieser Drarakel-Rune muß Copper fünf Spiegelscherben einsammeln, um Dimensionslöcher zu schließen. Außerdem sucht er seine Seele.



BG: Während Ihres Kampfes (in sieben Kapiteln) gegen den sogenannten Eisernen Thron versuchen Sie herauszufinden, wer Ihr Vater war. Sehr durchdacht.



Silver: Der freche Fuge raubt Ihnen im Auftrag seines Vaters Silver die Frau. Auf der Suche nach ihr und acht magischen Kugeln verbünden Sie sich mit Rebellen.

Actionspiel für Profis

Wild Metal Country

Böller statt Brot: Roboter im Tehric-System haben sich die Energiereserven unter den Nagel gerissen und verteidigen sie bis zur letzten Granate.

Haken wir die Hintergrundgeschichte von »Wild Metal Country« rasch ab: Im typischen Versatzstück aus »Terminator« und »Space Invaders« müssen Sie mal wieder wildgewordene Metallbrüder und -schwestern in die ewigen Chipgründe schicken. Denn: Die Blechkumpane auf drei Planeten des Tehric-Systems sind etwas durchgeknallt und wollen ihre Power Cores, smartiebunt leuchtende Energieschächtelchen, nach erfolgreicher Beendigung eines Bürgerkrieges (lies: alle tot) lieber selbst behalten.



Bei direktem Feindkontakt hilft vor allem eins: gute Reaktion. (alle Bilder 512x384, 3Dfx)

Der Richter und sein Henker

Auf der Suche nach den Power Cores rumpeln Sie in einem von fünf panzerähnlichen Vehikeln in rund 30 Leveln umher. Zur Auswahl stehen beispielsweise der bullige Rhino oder der – natürlich tiefergelegte – Manta. Der ist zwar flink und flach wie eine Flunder, doch dafür hat er es schwerer, nach einem Umkippen wieder auf die Füße zu kommen. Zum Glück dürfen Sie dann einen Versorgungshubschrauber anfunken, der Ihnen aus der Patsche hilft und den Energievorrat wieder auffüllt. Die Helikopter werfen auch nette Munitionspakete ab.

Die Steuerung Ihres Fahrzeugs ist auf den ersten Blick ungewöhnlich: Sie lenken die linke und rechte Gleiskette separat. Die eine hört auf die Tasten 5 und 2, die andere nimmt mit 6 und 3 vorlieb. Waffenwechsel funktionieren über die Zahlenleiste, mit der Leertaste »spannen« Sie die Kanone. Je nach Haltedauer fliegt das Geschoß dann unterschiedlich weit. Q und W lenken die Kamera, während A und S den Turm mit dem Geschütz drehen – praktisch, um einen Verfolger mit Minen oder einem beherzten Schuß vor den Bug abzuschütteln. Übereiltes Herumballern bringt Sie allerdings schnell auf den Schrottplatz: Besser ist es, Hindernisse weiträumig zu umfahren und von einer Anhöhe aus ein paar Granaten und Minen in die Menge zu werfen, frei nach dem Motto: »Heigth is Might« (Höhe ist Macht).

Ihre Gegenspieler sind zwar mechanisch, ihre Namen und Verhaltensweisen stammen aber aus dem Tierreich. So rollen »Bullen« ohne Rücksicht auf Verluste auf Sie zu, während »Eulen« auf Distanz bleiben und Ihre Position an die Kollegen weitergeben. Neben Luft- und Bodentruppen machen Ihnen stationäre Kanonen und Kraftfelder das Leben schwer.

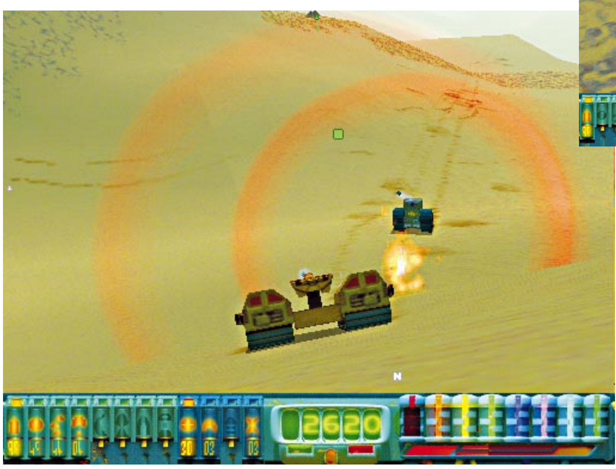
Die Physiker

Gelegentlich tauchen neue Feindfahrzeuge in den äußerst umfangreichen Leveln auf. Einige Power Cores sind gar in fahrbaren Transporten untergebracht und verlangen besonders geschicktes Vorgehen. Das sollte ohnehin immer im Vordergrund stehen: Da es keine Karte, sondern nur einen halbherzigen Kompaß und drei frei plazierbare Funkbojen gibt, entsteht ein großer Teil der Spannung aus der vorsichtigen Erkundung des Terrains. Das hat es in sich: Mal geht es durch Suppenküchen-Nebel, dann durch dunkelste Nacht, in enge Schluchten und über offenes Land.

Besonderes Augenmerk legten die Designer auf die Fahrphysik, die wirklich hervorragend gelungen ist. Je nach Untergrund fährt oder rutscht Ihr Panzer, manche Steigungen schaffen Sie nur mit Anlauf. Geschosse folgen naturgetreuen Flugbahnen, so daß Sie auch Schurken hinter einem Berg anvisieren können. Gefundene Energiezellen liefern Sie auf einer Transporterplattform ab, die gleichzeitig als Speicherpunkt dient. Nach Ihrem Ableben sollten Sie zuerst die eigenen Waf-



▲ Von links nach rechts: ein Windkraftwerk (versorgt das Kraftfeld im Hintergrund), eine Waffenkapsel und ein begehrter Energiekern.



Duell im Sand – da kommen afrikanische Gefühle auf.



❶ Versorgungshubschrauber
❷ Radar
❸ Robotor (erledigt)
❹ Roboter-Akku (einsammeln!)
❺ Power-Core-Transporter
❻ Kraftfeld
❼ Just aufgelesener Power Core
❽ Bereits geborgene Power Cores
❾ Energieanzeige
❿ Hubschraubernotruf
⓫ Punktzahl
⓬ Minen und Funkbojen
⓭ Hagel und Granaten
⓮ Kompaß

fen wieder auflesen, die am Ort Ihres Ablebens in einer herzzerreißend piepsenden Kapsel auf Ihre Rückkehr warten.
Die in der Readme-Datei versprochene Hintergrundmusik fehlte bei unserer Testversion noch. Der witzige Mehrspieler-Modus, bei dem sich bis zu acht Konkurrenten die Power Cores abjagen, funktioniert übrigens auch mit einer CD Nur der Host, also derjenige, der das Netzwerkspiel startet, sollte die CD im Laufwerk seines PCs haben. **(ra)**

Roland Austinat ★★★★

DMA Design (»Lemmings«, »Grand Theft Auto«), inzwischen von Gremlin gekauft, ist eigentlich immer für eine Überraschung gut. So erfreute mich denn auch zuerst die tolle Fahrphysik und das weite Land, das es zu erkunden gab. Es macht einen diebißchen Spaß, nach langem Herumgekurve auf einem Hügel anzukommen und den Robotern den Himmel auf den Kopf fallen zu lassen. Soundblaster-Live- und Dolby-Surround-Unterstützung lassen das Kettenrasseln und Motorendonnern sowie die fulminanten Explosionsgeräusche noch mal so schön erklingen.
Doch nach ein, zwei Tagen flaute der Spielspaß ab: Das Ganze wirkt relativ eintönig. Klar, mal ist es Nacht, mal fahre ich auf Sand und mal auf alten Gemäuern, doch ohne Zwischensequenzen oder wenigstens eine fortlaufende Text-Geschichte ähnelt sich das Geschehen in den Leveln doch sehr stark. Der witzige Mehrspieler-Modus verbessert das Geschehen für den Einzelkämpfer nicht. Kein Titel für den schnellen Ballerfinger, eher etwas für den actionverliebten Taktiker.

+ Hervorragende Fahrphysik
+ Nette Extrawaffen
+ Witziger Mehrspieler-Modus
− Magere Story
− Abwechslungsarme Grafik

Wild Metal Country

Hersteller:	Gremlin/Acclaim
Testversion:	Beta vom April '98
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	2 (Modem, Kabel), bis 8 (Netzwerk, Internet)
3D-Karten:	Direct3D, 3Dfx
Hardware, Minimum:	Pentium/166, 16 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium II/233, 32 MByte RAM, 3D-Karte

PC Player Wertung

Grafik:	50	Sound:	80
Einstieg:	60	Komplexität:	60
Steuerung:	70	Multi-Player:	70

Spielspaß: 68

Actionspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Hell-Copter



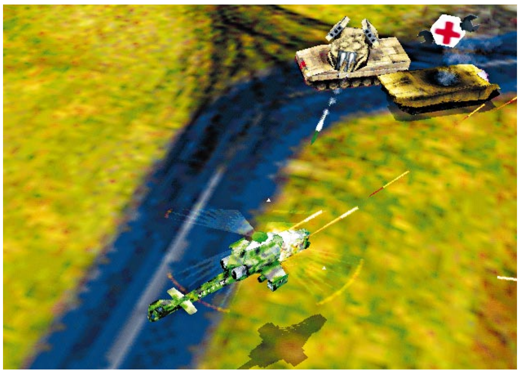
▲ Viel Feind, viel Ehr': In den meisten Szenarien begegnen Ihnen eine Menge Gegner, die unserem gut gepanzerten und bewaffneten Vulture mächtig einheizen. (Direct3D, 1024x768)

Im Bereich Hubschrauber-Action gibt es einen feurigen Neuzugang: Ubi Soft läßt Rotoren wie Kanonen höllisch heißlaufen.

Wollten Sie nicht schon immer einer Spezialeinheit angehören, die mit bösen Buben aufräumt, bei denen »normale« Mittel versagen? Den Übelwichten, die sonst dank geschickter Anwälte mit zwei Wochen Sozialdienst davonkommen, eins überbraten? Das ist Ihnen zu gefährlich? Dann sind Sie bei »Hell-Copter« genau richtig, denn hier können Sie all dies vor dem heimischen PC erleben.

Trio infernale

Um in den 20 Missionen, die Sie um die ganze Welt führen, bestehen zu können, wählen Sie vor jedem Auftrag einen der drei angebotenen Helikopter aus. Der Scorpio ist klein, beweglich und schnell, muß aber mit schwacher Panzerung und Bewaffnung vorliebnehmen. Die Dragonfly hingegen ist weitaus größer, besser armiert und geschützt, bezahlt für diese Vorteile jedoch mit trägerem Flugverhalten. Mit dem Vulture erhalten Sie schlußendlich einen fliegenden Panzer, der viele Waffen trägt und sogar konzentriertem, direktem Beschuß standhält. Das muß er aber auch, denn mit Wendigkeit und Beschleunigungsvermögen ist es bei ihm nicht so weit her. Schließlich besitzt der Drehflügler eine Bordkanone mit unbegrenzter Munition und dazu je nach Modell zusätzliche Geschütze, starre und selbstlenkende Raketen sowie Bomben.



Zur Reparatur Ihrer Panzerung können Sie einmal einen befreundeten Flughafen anfliegen oder ein Power-up wie das rechts oben aufsammeln. (Direct3D, 800x600)

Abhängig von der Anzahl abgeschossener Gegner und dem Erfüllen der Missionsziele erhalten Sie Punkte, die Sie in besseren Schutz, Turbo-Booster und Waffen investieren können. Einige Sachen liegen aber auch als Power-up auf den Schlachtfeldern herum, etwa Raketen, Munition und Panzerung. Während des Einsatzes dürfen Sie per Knopfdruck auf befreundeten Heliports zwischenlanden, um Ihren Hubschrauber reparieren zu lassen und verbrauchte Geschosse zu ergänzen.

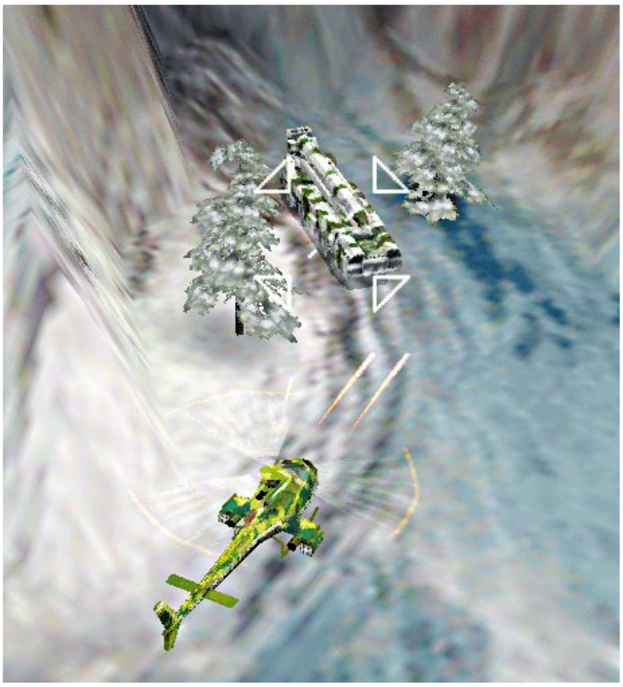


Die Aufgabenstellungen sind abwechslungsreich. Hier müssen Sie etwa für einen Konvoi diese Panzersperre entfernen. Achten Sie auf den fetten gegnerischen Hubschrauber – die treten hier öfters auf. (Direct3D, 800x600)

Alles im Blick

Die Aufgaben führen Sie durch unterschiedliche Landschaften wie Wälder, Wüsten und schneebedeckte Gebiete. Das Geschehen präsentiert sich in einer isometrischen 3D-Darstellung, alle Objekte bestehen aus Polygonen. Per Knopfdruck läßt sich der Blickwinkel drehen, außerdem dürfen Sie in die Ansicht hinein- und wieder herauszoomen. Dadurch erhalten Sie einen guten Überblick über das, was in Ihrer direkten Umgebung geschieht. Ein kleiner Radarschirm zeigt Ihnen die Position der Gegner und die Richtung zum nächsten Wegpunkt an, eine aufrufbare Karte gibt eine Übersicht über das gesamte Spielareal an; netterweise schaltet sich das Programm dann in den Pausenmodus. Zwar lesen Sie hier ab, was Sie noch zerstören müssen, trotzdem könnten die Aufträge ruhig auch noch einmal aufgeführt werden. So müssen Sie sich das Briefing genau merken.

Um Treibstoff brauchen Sie sich nicht zu kümmern, auch Zusammenstöße mit Bergen, Bäumen und Strommasten nimmt



In diesem Auftrag müssen Sie in winterlicher Landschaft atomar bestückte SCUD-Raketen zerstören. (Direct3D, 800x600)



Mit einem der Upgrades verbessert sich die Durchschlagskraft Ihrer Geschütze 60 Schuß lang wie bei diesem Scorpio-Helikopter. (Direct3D, 1024x768)

Ihnen Ihr fliegender Untersatz nicht übel. Einzig die Panzerung ist von Interesse, die Ihnen per Balken angezeigt wird, ebenso die ungefähre Anzahl übel gesonnener Einheiten.

Kanonenfutter

Zwischen Ihnen und Ihrem Ziel stehen eine ganze Menge Gegner. Geländewagen lassen sich relativ schnell mit der Bordkanone ausschalten, Schützenpanzer sind da schon eine Nummer härter. Schwere Tanks rumpeln ebenfalls durch das Gelände, andere Fahrzeuge vermiesen Ihnen den Tag mit selbstlenkenden Raketen. Auf Gewässern tummeln sich Kanonenboote, und andere Helikopter von der eher schwächlichen Bell UH-1 bis hin zum ausgewachsenen Mil Mi-24 Hind tun ihr möglichstes, um Sie an der Erfüllung Ihres Auftrages zu hindern.

Um den vielen Explosivstoffen auszuweichen, die man auf Sie losläßt, können Sie Ihr getreues Fluggerät auf der Stelle drehen, in Maßen nach oben und unten lenken sowie seitlich ausweichen. Vor- und rückwärts ist es natürlich ebenfalls beweglich. Zur optimalen Steuerung benutzen Sie am besten einen Joystick mit acht Knöpfen, einem Coolie-Hat, Schub- und Ruderkontrolle wie etwa die Sidewinder-Sticks von Microsoft oder den Cyborg 3D von Saitek.

Der Blick aus dem Cockpit

Die schnelle und detaillierte Grafik reicht bis zu Auflösungen von 1024 mal 768 Punkten, abhängig von Ihrer Grafikkarte. Explosionen und Animationen geraten schick und tragen ebenfalls zur Atmosphäre bei. Leider gibt es während der Aufträge keine Musik, und auch die kurzen Zwischensequenzen machen wenig her; zudem ruckeln Sie noch auf einem 400-MHz-Pentium II. Alles in allem aber entspricht die Präsentation dem hohen Spielspaß. Wenn Sie mit kleinen Schwächen leben können und gerne witzig gemachte Actionspiele mögen, werden Sie hier gut bedient. **(mash)**



Nach jeder Mission folgt eine Cut-scene, die jedoch sehr kurz und von eher mittlerer Qualität ist.

Martin Schnelle ★★★★

Eine feine Ballerei liefert der französische Publisher da ab. Nicht ganz so bockeschwer wie bei der Strike-Serie von Electronic Arts fliegen Sie kurzweilig über massenweise gegnerische Einheiten, die sich mit den vielfältigen Waffensystemen schön bunt in die Luft sprengen lassen. Die drei verschiedenen Helikopter haben alle ihre Daseinsberechtigung und ermöglichen unterschiedliche Herangehensweisen an die einzelnen, abwechslungsreichen Missionen. Leider sind die an einem Wochenende erledigt. Das liegt jedoch nicht zuletzt an der guten Steuerung, die Sie mit einem Vier-Achsen-Joystick problemlos unter Kontrolle haben. Die Designer haben hiermit zwar nicht das Genre neu erfunden, aber um einen schönen Beitrag bereichert.

+ Hübsch designte Aufträge
+ Fetzige Optik
+ Gute Steuerung
− Schnell durchgespielt

Hell-Copter

Hersteller:	UBI Soft
Testversion:	Verkaufsversion 1.0
Betriebssystem:	Windows 95/98
Sprache:	Englisch (Handbuch deutsch)
Multi-Player:	2–4 (Netzwerk, Internet)
3D-Karten:	3Dfx, Direct3D
Hardware, Minimum:	Pentium/166 MMX, 16 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium II/266, 32 MByte RAM, Direct3D- oder Glide-kompatible Karte

PC Player Wertung

Grafik:	80	Sound:	70
Einstieg:	80	Komplexität:	70
Steuerung:	80	Multi-Player:	70

Spielspaß: 72

Rollenspiel für Fortgeschrittene und Profis

Baldur’s Gate – Die Legenden der Schwertküste

ZUSATZ CD

Wundersame Dinge gibt es zu erzählen aus den Reichen der Schwertküste. Sarevok war tot, und doch lebt er wieder.

Mit dem Rollenspiel »Baldur’s Gate« gelang Interplay Anfang des Jahres der große Wurf. Etliche gute Zutaten wie eine phantasievolle Hintergrundgeschichte, das grundsolide AD&D-System als Regelbasis und die für ein Rollenspiel opulente Grafik fesselten den Spieler garantiert für Wochen an den Monitor. Irgendwann aber ist auch das umfangreichste Rollenspiel gelöst und selbst der stärkste Obermotz – in diesem Fall der fehlgeleitete Chaosritter Sarevok – besiegt. Doch fanatische Fans müssen nicht länger auf den Nägeln kauen. Kaum vier Monate nach Veröffentlichung des Hauptprogramms wird die erste Missions-CD an die Gestade der Schwertküste gespült.



▲ Einige Werwölfe (starke Gegner!) lockten die Gruppe in einen Hinterhalt. Mit einem Feuerball sorgt Magierin Dynaheir für etwas mehr Chancengleichheit.

Faszinierend

Nach der Installation passiert Erstaunliches: Den verblüfften Spieler erwartet keine Fortführung der Geschichte, sondern ein Sprung in die Vergangenheit. Sarevok lebt wieder und erwartet Sie mit seinen Getreuen im unterirdischen Tempel. Sie stehen unmittelbar vor dem Eingang und wetzen Ihre Klinge. Sollten Sie Baldur’s Gate noch nicht beendet haben, fällt Ihnen zunächst gar nichts weiter auf, die Geschichte wird einfach nahtlos in dem Kapitel fortgesetzt, in dem Sie sich gerade befinden.



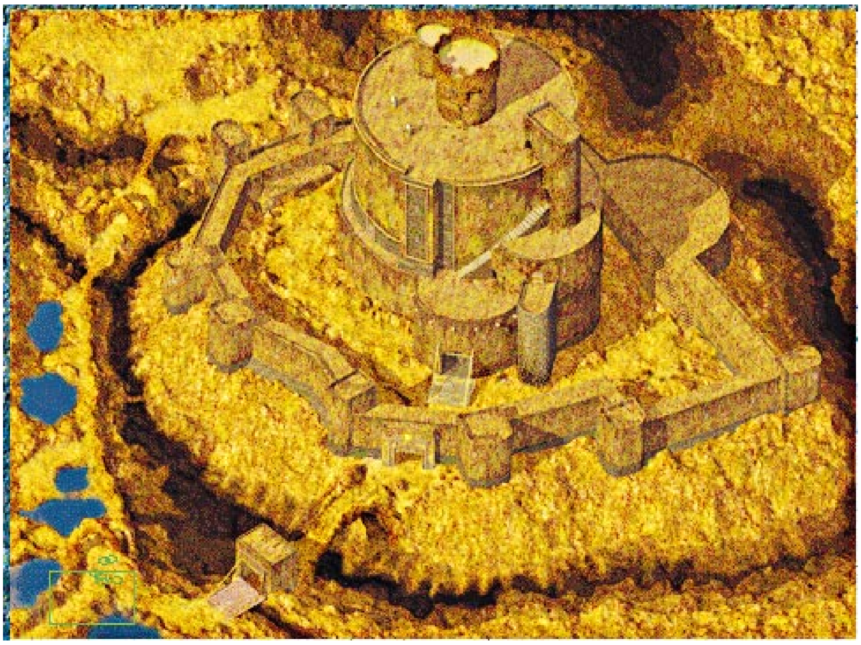
Eines der neuen Abenteuer spielt sich hauptsächlich auf Inseln ab.

Durlag’s Tower

Hinzugekommen sind zwei Örtlichkeiten, deren Erforschung in jedem Fall lohnt. Selbst erfahrene Abenteurergruppen sollten deshalb den generalüberholten und stärker gewordenen Sarevok zunächst vermeiden und sich auf die neue Gegend stürzen. Im Südosten erhebt sich ein wahrer Moloch von Festung, »Durlag’s Tower«, zudem ist das schmucke Flußstädchen »Ulgoth’s Beard« aufgetaucht. (Auf die deutsche Übersetzung sind wir gespannt.) An beiden Orten werden Sie mit tragischen Figuren aus der reichen Geschichte der Schwertküste vertraut gemacht. Durlag’s Tower war einst die Heimat



von Durlag Trolltöter, einem weltberühmten Zwerg, der diese Festung mit seinem Clan und einem ungeheuren Schatz bewohnte. Neider töteten seine gesamte Familie, um an den Schatz zu kommen. Durlag konnte zwar in einem furchtbaren Kampf alle Angreifer besiegen, war aber durch die Umstände und den Verlust seiner Angehörigen um den Verstand gekommen. Er stattete die gesamte Anlage mit Fallen und Monstern aus, ging sich daraufhin vermutlich tierisch besaufen und wurde nie wieder gesehen. Der Turm ist nunmehr die reinste Fundgrube an Herausforderungen und Wertgegenständen.



Der Turm von Durlag. Eine gigantische Festung, die von oben bis unten mit Fallen gespickt ist.

Ulgoth's Beard

In Ulgoth's Beard hören Sie Geschichten über ein gestrandetes Schiff auf einer kleinen Insel im Schwertermeer. Klingt ja nach nichts Besonderem; vermutlich handelt es dabei jedoch um das verschollene Prunkschiff von Balduran, dem Gründer von Baldur's Gate. Ein wahrer Run auf dieses Boot hat eingesetzt – neben Ihnen möchten die Kaufmannsgilde und auch ein geheimnisvoller Schriftgelehrter unbedingt erfahren, was es mit diesem Gerücht auf sich hat. Mit einem eigenen Schiff gehen Sie dem auf den Grund, stranden aber bald selbst auf einer Insel mit zahlreichen anderen Schiffbrüchigen. Womit sich Ihre Sorgen erhöhen: Wo ist das Schiff von Balduran? Und wie um Himmels Willen kommen Sie nach Baldur's Gate zurück? Diese Expedition muß man sich als Zusatz zu den sieben Normal-Kapiteln denken. Neben einer

Der Ursprung von Baldur's Gate



Wunderten Sie sich nicht manchmal über die epische Hintergrundgeschichte? Es scheint fast, als hätten die Entwickler einen eigenen Romanschriftsteller in der Hinterhand. Wer so etwas vermutet, denkt gar nicht mal falsch. Basis für BG ist das klassische Rollenspiel AD&D. In einem eigenen Kampagnenset namens »Die vergessenen Reiche« wird bereits seit Jahren an den Mythen und Sagen des Kontinents Faerun gearbeitet, von dem die Schwertküste nur einen kleinen Teil darstellt.

Eine Eintrittskarte in diese schillernde Welt offeriert Ihnen der Spieleverlag AMIGO. Der findige Hersteller sicherte sich letztes Jahr die begehrte TSR-Lizenz und verlost fünf umfangreiche Rollenspielpakete im Wert von jeweils 200 Mark. Sie enthalten das Regelset, ein nagelneues Monsterabenteuer namens »Wüste der Verdammnis«, für das die bekannte Romanschriftstellerin Tracy Hickman (Drachenlanze-Saga) verantwortlich zeichnet, drei Normalabenteuer und das Kampagnenset, in dem auf die ausgefeilte Welt von Baldur's Gate eingegangen wird. Außerdem liegt noch ein schickes Poster dabei. Wer gewinnen will, schicke uns eine Postkarte. Die Adresse lautet:
WEKA Consumer Medien, Redaktion PC Player, Kennwort: Baldur's Gate, Gruber Str. 46a, 85586 Poing. Einsendeschluß ist der 30.06.1999. Unter den Einsendern werden dann fünf Glückliche ausgelost. Der Rechtsweg sowie die Teilnahme von Mitarbeitern der Firma Amigo und des WEKA-Verlags sind ausgenommen.

Wer nicht gewinnt, kann sich mit einem Besuch des »Fantasy Spiel Fests« in Rothenburg ob der Tauber trösten. Vom 16.07. bis 18.07. veranstaltet der AMIGO Verlag für alle Rollenspieler ein großangelegtes FanCon. Neben der Ausrichtung etlicher Showelemente soll auch zum Probespielen angeregt werden. Genauere Infos gibt es unter der Telefonnummer 06074/37 55 27.



Auf einer Insel vor der Schwertküste sind einige Schiffbrüchige dabei, ein Rettungsboot zu bauen.

eigenen Einleitung erhält Ihr Hauptcharakter eine weitere spezielle Fähigkeit, da sich ja im Zeitablauf das Blut Ihres Vaters immer reger meldet. (Wer Baldur's Gate noch nicht beendet hat, wird durch diese Anmerkung hoffentlich nicht völlig verwirrt.)

Zum Spielsystem

Neben den beiden Großquests gibt es wie gewohnt noch etliche frische Mini-Quests, die überwiegend in den neuen Gegenden spielen. Nur einmal werden unsere Abenteurer nach Baldur's Gate zurückgeschickt, um die Kauffahrergilde zu bestehlen. Die wichtigste Neuerung besteht im Anheben des Erfahrungspunktelimits, statt bei 89 000 ist diesmal erst bei 151 000 Punkten Schluß. Jedes Gruppenmitglied wird um maximal zwei Stufen aufsteigen, da so weit oben sehr viele Erfahrungspunkte benötigt werden. Immerhin sind dann etliche neue und mächtige Zaubersprüche zugänglich. Ansonsten hat sich nur wenig geändert. Auf der Weltkarte wird angezeigt, wie lange die Reise von A nach B dauert, und im Inventory sind noch nicht identifizierte Gegenstände jetzt farblich unterlegt. Abgefeuerte Pfeile fliegen schneller, und die Charakterübersicht wurde leicht verändert, damit jede Klasse mindestens zwei »Quick Slots« für sofort einsatzbereite Waffen hat

Eins noch: Die Wegfindungsroutine hat man durch Inanspruchnahme von Rechenzeit verbessert. Wurden vorher maximal 4000 Steuerpunkte (sogenannte Noden) eingesetzt, dürfen es nun je nach Wunsch bis zu 32 000 sein. Im Test stellten sich die Figuren dann wesentlich gescheiter an. Es war nur eine Frage der Zeit, bis sie jeden beliebigen Punkt auf der Karte erreichten. Wenn Sie mindestens einen Pentium II besitzen, wirkt sich selbst maximale Nodenerhöhung kaum auf die

Udo Hoffmann ★★★★★

Zuerst war ich sehr enttäuscht: »Was soll der Unsinn? Ich will eine Fortsetzung und keinen Zeitsprung!« Wenn man die Tatsache der wundersamen Genesung aber erst mal akzeptiert und sich auf die neuen Welten konzentriert, ist alles wieder im Lot. Die beiden Hauptabenteuer sind höchst anspruchsvoll und nicht in wenigen Stunden zu lösen. Grünschnäbel sollten erst mal die Landstriche des Hauptprogramms durchwandern, sonst ist ganz schnell Schicht im Schacht.

Revolutionäres darf niemand erwarten. Die Programmierer haben einfach die fertige Engine genutzt und sich zusätzliche Storyelemente ausgedacht. Daß die so dicht ausfallen und noch einiges an Detailarbeit einfloß, ist aber aller Anerkennung wert. Schade nur, daß die deutsche Version für circa 35 Mark und die amerikanische für 70 Mark im Laden erscheinen wird. Der wahre Fan besorgt sich natürlich das Original und wird ganz schön latzen müssen. Immerhin sollen im deutschen Add-on die bislang fehlende Karte und eine Beschreibung der Zaubersprüche nachgeliefert werden.

- \+ Gut ausgearbeitete Abenteuer
- \+ Erfahrungslimit hochgesetzt
- − Sarevok lebt wieder
- − Wenig Verbesserungen

Wie geht es weiter?

Bioware/Interplay schmiedet bereits weitere Fortsetzungspläne. Im September '99 soll ein zweites Add-on erscheinen, der Titel steht noch nicht fest. Im Frühjahr 2000 kommt dann »Baldur's Gate 2« mit komplett neuer Hintergrundgeschichte. Außerdem wird über eine reine Online-Version im Stil von »Ultima Online« nachgegrübelt. Man darf gespannt sein, inwieweit Bioware genug Manpower hat, um all diese Ziele in gleichbleibender Qualität zu erfüllen.



Ein Meistermagier! Der Eingeweihte erkennt dies sofort an den fünf Reflexionen des Zauberspruchs Spiegelbild.

Baldur's Gate – Die Legenden der Schwertküste

Hersteller:	Bioware/Interplay	**3D-Karten:**	–
Testversion:	Beta vom März '99	**Hardware, Minimum:**	Pentium/120, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95/98	**Hardware, Empfehlung:**	Pentium/200, 32 MByte RAM
Sprache:	Englisch (Deutsch geplant)		
Multi-Player:	bis 6 (Netzwerk, Internet)		

PC Player Wertung

Grafik:	80	Sound:	80
Einstieg:	80	Komplexität:	70
Steuerung:	70	Multi-Player:	70

Spielspaß: 81

Wirtschaftssimulation für Fortgeschrittene und Profis

Railroad Tycoon 2
The Second Century

Die mit Güterzug-Abstand beste Zugsimulation kennt keine Schwellenangst. Während sich das Basisspiel auf längst vergangene Eisenbahn-Epochen konzentrierte, hat die Zusatz-CD die Zeichen der Zeit erkannt: Unternehmen Zukunft heißt die Parole.



Das Schienenlegmenü wurde um eine sinnvolle Funktion bereichert: Neuerdings lassen sich problemlos schnurgerade Strecken ziehen.

Zurecht tummelt sich das im letzten Jahr erschienene »Railrod Tycoon 2«r immer noch in den Charts, denn obwohl es nur dem gleichnamigen Microprose-Klassiker einen zeitgemäßen Anstrich verpaßte, ist doch weit und breit keine andere auch nur annähernd so gehaltvolle Eisenbahnsimulation in Sicht. Und wo ein Erfolg ist, da ist neuerdings auch die Add-on-CD nicht weit. Logischerweise dauerte es daher gerade mal ein paar Monate, bis Hersteller Poptop die Zusatzscheibe »Second Century« auf die Schienen stellte.

Während sich das Basisprogramm – das für den Betrieb der Zusatz-CD benötigt wird – noch mit der Gründerzeit der Eisenbahn bis zum Jahr 1928 beschäftigte, konzentriert sich die Erweiterung auf die Jahre 1930 bis 2030. Wortwörtlich zum Zuge kommen Sie hier bei einer aus 18 Missionen bestehenden Kampagne sowie bei 28 auch mehrspielerfähigen Einzelkarten. Das übergeordnete Börsengeschehen sowie Rangeleien mit den Konkurrenten spielen zumeist eine eher untergeordnete Rolle. In den Zenit des Geschehens rückt dafür das effektive Schienenmanagement in schwieriger Ausgangssituation: So etwa wenn Sie während der Berlinkrise mit gerade mal zwei Zügen die Versorgung sicherstellen sollen, oder wenn Sie im England oder Rußland des Zweiten Weltkriegs trotz eines lädierten Schienennetzes Güter verfrachten müssen.



Ein Szenario beschäftigt sich mit der Berlin-Krise 1961. Hier sollen Sie die eingekesselte Stadt mit gerade mal zwei Zügen versorgen.



Mehrere Szenarien wurden im Zweiten Weltkrieg angesiedelt. Hier müssen Sie trotz beschädigter Gleisanlagen kriegswichtige Güter zu ihren Zielorten transportiern.

Der etwas andere Bahnverkehr

Die Aufgaben sind praktisch ausnahmslos sehr anspruchsvoll: Zum einen herrscht zumeist ein knappes Zeitlimit, zum zweiten ist es oftmals nicht erlaubt, Schienen und Züge hinzuzukaufen. Dies gilt insbesondere für die Kampagne, in der darüber hinaus oftmals Ländergrenzen, karge Industriewüsten sowie zahlreiche Flußläufe und Bergketten Ihren Expansionsdrang hemmen. Reizvoll sind aber auch fiktive Zukunfts-Szenarien wie etwa die Antarktis, die von einer Sintflut heimgesuchten Vereinigten Staaten oder gar Seattle. Bei diesem Sim City-ähnlichen Problem sollen Sie die Verkehrsmalaise einer riesigen Stadt beheben. Gerade in den moderneren Szenarien bekommen Sie neue Gebäude wie Flughäfen und Chemiefabriken sowie futuristische Züge wie etwa den Eurostar oder die E-412-Brennerbahn zu Gesicht.



Der brandneue und ultrateure Eurostar gehört mit zu den schnellsten Passagierzügen.

Und da Zeit eine entscheidende Rolle spielt, verbringen Sie sie oftmals damit, ein bereits vorhandenes Schienennetz zu optimieren oder zu überlegen, wie Sie Rohstoffe von A nach B befördern. Diese Tätigkeiten werden erfreulicherweise durch das neuerdings mögliche Anlegen von Zwischenlagern erleichtert. Zudem wurde auch der Gleisbau etwas vereinfacht. So ist es nun erlaubt, ellenlange Brücken zu bauen. Im Schienenlegmenü schließlich taucht eine neue Option auf, mit der Sie beliebig lange, schnurgerade Gleisstücke auf einmal verlegen können. So ganz optimal ist das Verlegen von Gleisen jedoch immer noch nicht, am Unternehmen Zukunft darf also durchaus noch gefeilt werden. **(md)**

Manfred Duy ★★★★★

Wenn ich das Klingeln der Registrierkassen meiner einlaufenden Züge höre, dann verstehe ich den Gemütszustand von Dagobert Duck sowie das Sprichwort von der klingenden Münze – einfach herzerfrischend. Und durch die Zusatz-CD bekam Railroad Tycoon 2 genau die Anschubhilfe, die es benötigt, um noch mal mein Interesse zu wecken. Sehr lobenswert der Versuch, mit dem runderneuerten Gleismenü die Streckenverlegung zu vereinfachen, dies ist aber nur leidlich gelungen, denn die Gleisarbeiten verlangen weiterhin nach einem sehr ruhigen Händchen.

Um einiges mehr überzeugen konnten mich die intelligenten und sehr abwechslungsreichen Szenarien. Es ist schon erstaunlich, wie viele erfrischende Varianten Poptop dem eigentlich eher eingleisigen Thema abpressen konnte. Zurecht haben die Hersteller nämlich eingesehen, daß diese Eisenbahnsimulation nach gezielten Aufgabenstellungen verlangt. Jedes Mal bei Null anzufangen, nur um ein weltumspannendes Schienennetz aufzubauen, hätte angesichts der wenigen neuen Gebäude und Eisenbahnen auf Dauer auch so wenig motiviert wie eine Zugverspätung.

- **+ Eine Kampagne und 28 Szenarien**
- **+ Verbesserter Gleisbau**
- **+ Anspruchsvolle Aufgaben**
- **+ Neue Blues-Musik**
- **– Gleisbau immer noch nicht perfekt**

Railroad Tycoon 2: The Second Century

Hersteller:	Poptop/Take 2	**3D-Karten:**	–
Testversion:	Beta vom April '99	**Hardware, Minimum:**	Pentium/133, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95/98	**Hardware, Empfehlung:**	Pentium/266, 64 MByte RAM
Sprache:	Englisch (Deutsch geplant)		
Multi-Player:	bis 32 (Internet, Netzwerk, Modem)		

PC Player Wertung

Grafik:	70	Sound:	70
Einstieg:	70	Komplexität:	80
Steuerung:	80	Multi-Player:	80

Spielspaß: 81

Rennspiel für Einsteiger

V-Rally

Mit »Colin McRae Rally« wurde die Qualität des Rallyerennspiels am PC neu definiert. »V-Rally« will dagegenhalten.

Marketing-Strategen gibt es überall, selbst im Computerspielbereich. Vor zwei Jahren erschien das PlayStation-Spiel »V-Rally«, welches sich 2,5 Millionen Mal verkaufte. Durch eine preisgünstige Umsetzung auf den PC glaubten diese nun, mit minimalem Aufwand maximalen Profit zu erzielen. Geht ihre Rechnung auf?

Die Grundvoraussetzungen klingen akzeptabel. Es geht (wenig überraschend) um die Krone der Rallyefahrer, die Sie sowohl in einem Action- als auch in einem Simulations-Modus ergattern können. Dabei müssen Sie sich stets gegen drei Gegner durchsetzen. Elf Fahrzeuge aus drei Kategorien stehen zur Verfügung, dummerweise klingt bei fast allen der Motor identisch. Durch eine alles übertönende, nervenzerfetzende E-Gitarre wird das zwar, sofern Sie die Musik nicht abstellen, geschickt überlagert. Unterschiedliche Fahreigenschaften sind aber auch nicht auszumachen. Egal, ob Sie mit dem 300 PS starken Fort Escort WRC oder dem 200-PS-Auto Peugeot 106 Maxi unterwegs sind: Die Wagen gehen Kurven etwa so an, als ob sie auf einer Hebebühne stehen, die sich in die entsprechende Richtung dreht (falls Hebebühnen so was könnten). Zu dem bei Rallyespielen üblichen Drift kommt es höchst selten, und falls doch, läßt er sich nur schwer kontrollieren. Doch auch ohne Drift sind gute Fahrer schnell auf Platz eins, da die Computergegner gerne gegeneinander oder ins Gehölz scheppern und auch auf langen Geraden häufig die Bremse nutzen.

Durch acht Rallyes mit jeweils drei Strecken wird ein quantitativer Gegenpol gesetzt, der aber wiederum zuwenig Wert auf Unterschiede setzt. Sowohl die Steppen Afrikas als auch die Tundren Schwedens besitzen kaum eigene Strecken-Charakteristika. Eine scharfe Kurve hier oder eine kleine Flußüberquerung da, manchmal fährt man auch durch die korsische Nacht oder englischen Nebel. **(uh)**



▲ **Es gibt zwar nur drei Konkurrenten, auf den engen Rallyestrecken ist das aber schon ziemlich viel. (3Dfx)**



Der Simulationsmodus unterscheidet sich von der Action-Steuerung hauptsächlich dadurch, daß kein Zeitlimit eingeblendet wird. (3Dfx)

Udo Hoffmann ★★★

Eins, zwei, drei, im Sause-Schritt läuft die Zeit; wir eilen mit. Nur »V-Rally« tut uns leid, es bleibt in der Vergangenheit.
Wäre das Gestern morgen und die 3D-Karte noch nicht erfunden, dann würde mich V-Rally garantiert völlig aus den Schuhen hauen. So viele Autos und Rennstrecken und dann noch diese zackige Beifahrerstimme! Mehr kann man nicht verlangen!
Die Ausgangslage ist aber bekanntermaßen völlig anders. Die beinahe einfarbige Straßenschattierung und die von 3Dfx-Appeal völlig unberührten Fahrzeuge ließen mich vorübergehend an der Funktionstüchtigkeit meiner Voodoo-Karte zweifeln. So stark aufpoppende Grafik wie hier wird auf dem PC auch immer seltener. Und das Fahrverhalten ist vor allem nach dem feinen Colin McRae höchstens Durchschnitt. Es ist mir ja schon fast peinlich, ständig auf die PlayStation einzuhauen – aber mit einer Umsetzung, die nahezu eins zu eins das Original kopiert, kann man im PC-Bereich heutzutage niemanden mehr beeindrucken.

- + Viele Strecken
- + Viele Autos
- – Miese Motorgeräusche
- – Innovationsfrei
- – Veraltet

V-Rally

Hersteller:	Infogrames	**3D-Karten:** Direct3D, 3Dfx
Testversion:	Verkaufsversion 1.0	**Hardware, Minimum:** Pentium/166, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95/98	
Sprache:	Deutsch	**Hardware, Empfehlung:** Pentium/200, 32 MByte RAM, 3D-Karte
Multi-Player:	2 (an einem PC), bis 4 (Netzwerk, Internet)	

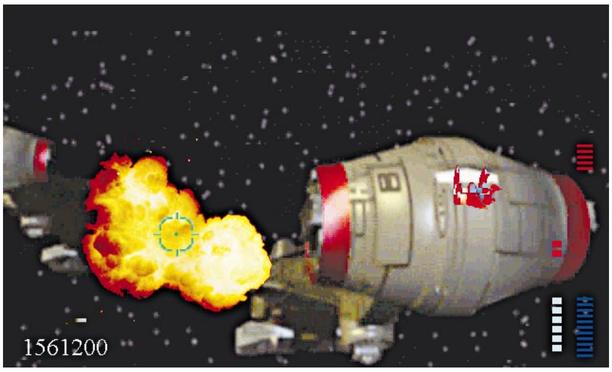
PC Player Wertung

Grafik:	60	Sound:	40
Einstieg:	70	Komplexität:	50
Steuerung:	60	Multi-Player:	50

Spielspaß: 54

Actionspiel für Einsteiger

P-Zone



Uuups! – wenn das mal keine corellianische Korvette aus »Star Wars« ist!

Das Ereignis: Aliens greifen an. Die Lösung: Röstet sie alle! So wollen es jedenfalls die Designer von »P-Zone«, einem »Rebel Assault«-ähnlichen Spiel, in dem Sie vor selbstablaufenden AVI-Videos mit einem Fadenkreuz aus Ihrer F-15 (oder was auch immer) heraus auf vielleicht fünf oder sechs verschiedene Sorten Bitmap-Gegner feuern. Ab und zu ist ein Power-up oder Schildenergie dabei, dessen Aufsammeln auf Englisch mit einer Stimme kommentiert wird, die »Ricki's Popsofa« Konkurrenz machen könnte. Nach jeder Mission erhalten Sie ein Paßwort, zum Beispiel »aegybten«. Die Grafik ist selbst im hochauflösenden Modus unsäglich, die eine Sorte Explosionen – die es sogar noch spiegelverkehrt gibt – wird häßlich hineinkopiert und versperrt obendrein die Sicht. **(mash)**

Martin Schnelle ★

Ein höchst einfach zu bedienendes Spiel – zielen und feuern, zielen und feuern. Genauso langweilig, wie es sich anhört, ist es auch. Innerhalb von 15 Minuten hatte ich die erste der beiden CDs durchgespielt, in der mir Gegner begegneten, die wie Spinner aus »Blade Runner« aussahen, und Raumer, die verblüffende Ähnlichkeit mit Rebellenschiffen aus »Star Wars« hatten. Ebenso innovativ gestaltet sich die Spielidee: Sie können vom vorgegeben Kurs nicht abweichen, nur zielen und feuern. Ein Tip: Kaufen Sie sich vom gleichen Geld Rebel Assault 1 & 2.

- \+ Unkompliziert
- − Üble Präsentation
- − Langweilige Level

P-Zone

Hersteller:	Ari Games
Testversion:	Verkaufsversion 1.0
Betriebssystem:	Windows 95/98
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	–
3D-Karten:	–
Hardware, Minimum:	Pentium/90, 16 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium/133, 32 MByte RAM

PC Player Wertung

Grafik:	10	Sound:	20
Einstieg:	80	Komplexität:	10
Steuerung:	60	Multi-Player:	–

Spielspaß: 10

Denkspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Spielfieber 50 Patiencen



Warum dieses Spiel Steinwand heißt, sieht man sofort.

Neben den herkömmlichen Varianten wie Freecell oder Poch finden Sie in dieser Kartenspielsammlung auch ausgefallenere Patiencen mit so schönen Titeln wie Scheidungsgrund, Die Dame aus Paris, Sympathie und andere. Jede wird selbstverständlich nach anderen Regeln gelegt, meist macht schon das Legemuster deutlich, an welchem Spiel Sie sich versuchen. Einfache Beispiele sind der Schmetterling und die Pyramide.

Sollten Sie zu einem bestimmten Spiel die Regeln nicht kennen, bietet die Hilfefunktion in der Menüleiste eine Beschreibung der Grundzüge mit Skizzen und Texten. Einen Überblick über Ihren Spielerfolg gibt die Statistik. Hier können Sie schon gespielte Patiencen abrufen und Ihre Fortschritte verfolgen. **(nr/uh)**

Udo Hoffmann ★★★

Geduld ist so eine Sache, aber bei den 50 Patiencen von DMV Software, haben Sie den idealen Ausgangspunkt selbige zu erlernen. Interessant ist, daß Sie auch eine Liste mit Patiencen aufrufen können, die sich nicht auf der CD befinden. Damit Sie beim Spielen nicht gänzlich die Geduld und Lust verlieren, gibt der Computer bei jeder falsch plazierten Karte ein Piepgeräusch von sich, das Sie auch aus den kühnsten Träumen reißt. Doch für Liebhaber des Genres ist diese Programm durchaus akzeptabel, denn vom Anfänger bis zum Profi findet hier jeder seine Herausforderung.

- \+ Langanhalter Spielspaß
- \+ Kostet nur 30 Mark
- − Wenig Sound
- − Eintönige Aufbereitung

Spielfieber 50 Patiencen

Hersteller:	DMV Software
Testversion:	Verkaufsversion 1.0
Betriebssystem:	Windows 95/98
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	–
3D-Karten:	–
Hardware, Minimum:	486er, 16 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	486er, 16 MByte RAM

PC Player Wertung

Grafik:	40	Sound:	10
Einstieg:	60	Komplexität:	60
Steuerung:	70	Multi-Player:	–

Spielspaß: 42

PC Player INDEX

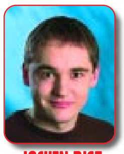
1999 JUNI

Die Reihenfolge der Spiele richtet sich nach der Punkte-Wertung im Test. Schneiden zwei Spiele mit der gleichen Punktzahl ab, wird alphabetisch geordnet. Ein Strich bei einem der Redakteure bedeutet lediglich, daß dieser das Spiel nicht oder nicht lange genug gesehen hat, um sich eine eigene Meinung zu bilden.


ROLAND AUSTINAT


MANFRED DUY


UDO HOFFMANN


JOCHEN RIST


MARTIN SCHNELLE


STEFAN SEIDEL


THOMAS WERNER

Spielename	Genre	Punkte	Roland Austinat	Manfred Duy	Udo Hoffmann	Jochen Rist	Martin Schnelle	Stefan Seidel	Thomas Werner	Seite
Jagged Alliance 2	Strategie	87	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	72
Heroes of Might & Magic 3	Strategie	85	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	104
Baldur's Gate: Tales of the Sword Coast	Zusatz-CD	81	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	92
Railroad Tycoon 2: Second Century	Zusatz-CD	81	★★★★	★★★★★	★★★★	-	-	-	★★★★★	96
Actua Ice Hockey 2	Sport	78	★★★★	★★★★	-	★★	-	-	-	114
Expendable	Action	75	★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	110
Gläserne Karten	Simulation	75	★★★	★★★★	★★★	★★★	★★★	★★★★	★★★	117
Hell-Copter	Action	72	★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	88
Lands of Lore 3	Rollenspiel	70	★★★★	★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★★	80
3D Schach Genie	Simulation	68	★★★	★★★★	★★★	★★★	★★★	★★★	★★★	119
Wild Metal Country	Action	68	★★★★	★★★	-	★★★★	-	★★★	★★★★	85
Jazz Jackrabbit 2 - The Secret Files	Geschicklichkeit	61	★★★	★★★	★★★	★★★	★★★	★★★	★★★★	118
Battleground 9 Chickamauga	Strategie	54	★★	★★★	★★★	★★★	★★★	★★★	★★★	118
V-Rally	Rennspiel	54	★★	★★★	★★★	★★	★★	★★★	★★★★	98
Malkari	Strategie	44	-	★★	-	-	★	-	★★★	113
50 Patiencen	Denkspiel	42	-	★★★	★★★	★	-	★★	-	99
Verrat in der Verbotenen Stadt	Adventure	38	★	★★★	★★	★★	★★	★★	★★	109
Trophy Buck	Simulation	35	★★	★	★	★	★	★★	★★	109
Creed, The	Action	25	★	★	★★	★★	★	★★	★★	119
Stammtisch Skat	Simulation	21	★	★	-	★	★	★	★	117
3D-Seeschlacht	Strategie	17	★	★	★★	★	★	★★	★	120
P-Zone	Action	10	★	★	★	★	★	★	★	99
Fußballfieber	Sport	9	-	★	-	★	★	★	★	120

Die besten Spiele der letzten drei Ausgaben:

Spielename	Genre	Punkte	Roland Austinat	Manfred Duy	Udo Hoffmann	Jochen Rist	Martin Schnelle	Stefan Seidel	Thomas Werner	Ausgabe
Alpha Centauri	Wirtschaftssimulation	88	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	3/99
Civilization Call to Power	Wirtschaftssimulation	88	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	2/99
Superbike WCS	Rennspiel	87	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	4/99
Commandos: Im Auftrag der Ehre	Strategie	85	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	2/99
Starcraft: Brood War	Zusatz-CD	85	★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	3/99
Ultima Online: The Second Age	Rollenspiel	85	★★★★	★★★★★	★★★★	-	-	★★★★	★★★★	3/99
X-Wing: Alliance	Simulation	85	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	-	★★★★★	2/99
Everquest	Rollenspiel	84	★★★★	★★★★★	★★★★★	-	-	★★★★★	★★★★	2/99
Quest for Glory 5: Dragon Fire	Adventure	84	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	-	★★★★	★★★★	3/99
Rollercoaster Tycoon	Wirtschaftssimulation	83	★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★★★	4/99
Pizza Syndicate	Wirtschaftssimulation	82	★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★★★	4/99
Siedler 3 Mission CD	Zusatz-CD	82	★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	2/99
Kurt	Wirtschaftssimulation	81	★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★★★	3/99
Jack Nicklaus 6: Golden Bear Challenge	Sport	80	★★★★	★★★★	★★★	★★★★	-	★★★★	★★★★	2/99
Machines	Strategie	80	★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	2/99
Requiem	Action	80	★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	4/99
SimCity 3000	Wirtschaftssimulation	80	★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★★★	3/99
Warzone 2100	Strategie	80	★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	2/99

Die Geschmäcker sind verschieden: Im Index können Sie herausfinden, wie gut oder schlecht Ihrem »Lieblingsredakteur« die monatliche Spieleauswahl gefällt. Daß Strategiefans einem Echtzeit-Spektakel gute Noten geben, ist klar. Begeistern sich selbst dem Genre eher neutral eingestellte Tester für ein solches Spiel, dürfen auch »Normalspieler« einmal einen Blick riskieren. Absolute Spitzentitel bekommen fünf Sterne, Durchschnittsware drei und absoluter Schund einen Stern. Die Zwischenstufen vier und zwei Sterne differenzieren diese Einteilung weiter.

PC Player

DAS TEST-MAGAZIN FÜR PC-SPIELE

HERAUSGEBER
Martin Aschoff

CHEFREDAKTEUR
Manfred Duy (md)
verantwortlich im Sinne des Presserechts

BERATER DER CHEFREDAKTION
Ralf Müller

REDAKTION
Roland Austinat (ra), Udo Hoffmann (uh),
Jochen Rist (jr), Martin Schnelle (mash),
Stefan Seidel (st), Thomas Werner (tw)

FREIE MITARBEITER
Alex Brante, Oskar Dzierzynski, Henrik Fisch, Thomas Köglmayr,
Markus Krichel, Monika Lechl, Heinrich Lenhardt,
Ralf Sablowski, Stefan Wischner, Thomas Ziebarth

CHEFIN VOM DIENST
Susan Sablowski

KOORDINATION INDUSTRIE
Nicole Radewic (nr)

REDAKTIONSASSISTENZ
Stefanie Kußeler

LAYOUT UND GRAFIKEN
Journalsatz GmbH

TITEL
Artwork: Interplay
Gestaltung: Journalsatz GmbH

FOTOGRAFIE: Josef Bleier

GESCHÄFTSFÜHRUNG
Martin Aschoff, Dr. Rüdiger Hennigs

ANSCHRIFT DES VERLAGS
WEKA Consumer Medien GmbH
Gruber Straße 46a, 85586 Poing, Postfach 1129, 85580 Poing,
Telefon: (0 81 21) 95-0, Telefax: (0 81 21) 95-1296,
Internet: www.pcplayer.de

VERLAGSLEITUNG MARKETING/VERTRIEB
Helmut Grünfeldt

ANZEIGENVERKAUF
Anzeigenleitung: Alan Markovic (verantwortlich für Anzeigen)
International Account Manager:
Andrea Rieger, Tel: (0 81 04) 66 84 58; Fax: (0 81 04) 66 84 59
Anzeigenverkaufsleitung:
Christoph Knittel, Tel. (0 81 21) 95-1270,
Markenartikel: Christian Buck (0 81 21) 95-1106,
Verlagsbüro WEKA Computerzeitschriften GmbH, Fuldaer Str. 6, 37269 Eschwege,
Computerkunden PLZ-Gebiet 0-5 Thomas Goldmann, Tel. (0 56 51) 92 93-90

ANZEIGEN-DISPOSITION
Edith Hufnagel, Tel. (0 81 21) 95-1474

PRODUKTIONSLEITUNG
Marion Stephan

DRUCKVORLAGEN
Journalsatz GmbH, Gruberstraße 46b, 85586 Poing

VERTRIEBSLEITUNG
Gabi Rupp

VERTRIEB
MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG
Breslauer Str. 5, Postfach 11 23, 85386 Eching, Tel. 089/319060

DRUCK
Mohndruck Graphische Betriebe GmbH,
Carl-Bertelsmann-Str. 161, 33311 Gütersloh

Multi-Cover® ges. geschützt
U.E. Sebald Verpackungen GmbH, Nürnberg

ISSN-Nummer 0943-6693 – PC Player; 1435-2591 PC Player Plus,
1435-8190 PC Player Super Plus

SO ERREICHEN SIE UNS:

Abonnementverwaltung:
PC Player Abo-Verwaltung, CSJ, Postfach 140220, 80452 München
Tel.: (089) 209 59 138, Fax: (089) 200 28 122

Abonnementpreise:
Inland: 12 Ausgaben DM 72,– (PC Player); DM 129,60 (PC Player Plus)
12 Ausgaben EUR 36,81 (PC Player); EUR 66,26 (PC Player Plus)
Studentenpreis: 12 Ausgaben DM 62,– (PC Player); DM 110,40 (PC Player Plus)
12 Ausgaben EUR 31,70 (PC Player); EUR 56,45 (PC Player Plus)
Europäisches Ausland: 12 Ausgaben DM 96,– (PC Player); DM 153,60 (PC Player Plus)
12 Ausgaben EUR 49,08 (PC Player); EUR 78,53 (PC Player Plus)
Die EG-Umsatzsteuerregelung ist berücksichtigt. Außereuropäisches Ausland auf Anfrage.
Bankverbindung: Postbank München, BLZ: 700 100 80, Konto: 405 541 807
Abonnementbestellung Österreich: Abonnementpreis: 12 Ausgaben ÖS 600,– (PC Player);
ÖS 1020,– (PC Player Plus); Alpha Buchhandels GmbH, Neustiftgasse 112, A-1070 Wien;
Tel.: (02 22) 522 63 22, Fax: (02 22) 522 63 22-20
Abonnementbestellung Schweiz: Abonnementpreis: 12 Ausgaben
sFr 72,– (PC Player); sFr 129,60 (PC Player Plus);
Thali AG, Industriestrasse 14, CH-6285 Hitzkirch
Tel.: (041) 917 01 11, Telefax (041) 917 28 85

Einzelheftbestellung:
PC Player Leserservice, CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 200 281-22
Bestellung nur per Bankeinzug oder gegen Verrechnungsscheck möglich

Strategiespiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Heroes of Might and Magic 3



Neue Helden braucht das Land, dachte sich 3DO und schickt ihre Recken zum dritten Mal in die strategische Schlacht um das in der »Might & Magic«-Welt angesiedelte Fantasyreich Erathia.



◀ Der Charakterbildschirm eines Helden. Auf der linken Seite prangen seine individuellen, steigerbaren Charaktereigenschaften, unten seine Armee, rechts werden Artefakte direkt an seinem Körper oder im Inventar verstaut.

Eigentlich unmöglich, ein Strategiespiel zu erstellen, das neben Rollenspielelementen auch noch wirtschaftliche Neigungen und Entdeckergelüste befriedigt und sich trotzdem einsteigerfreundlich verhält. Aber schon der japanische Philosoph Toyota wußte »Nichts ist unmöglich«, und genau dasselbe dachten sich die Entwickler von »Heroes of Might and Magic 3«. Dabei war den beiden gleichnamigen Vorgängern ein eher merkwürdiges Schicksal beschieden. Während die ungewöhnliche Mixtur in den Staaten Furore machte und heutzutage beinahe Kultcharakter genießt, ging sie hierzulande ziemlich unter. Und das, obwohl sich auch die deutsche Fachpresse durchaus positiv beeindruckt zeigte. Daher fiel es auch dem hiesigen Heroes-3-Vertreiber Ubi Soft leicht, die gesamte Fachpresse darauf einzuschwören, ausnahmsweise auf einen Test der seit längerem erhältlichen englischen Version zu verzichten und lieber auf die eingedeutschte Ausgabe zu warten. Insgesamt erwarten Sie hier fünf zusammenhängende Mini-



In einigen der Gebäude kann man seine Einheiten in eine schlagkräftigere Ausgabe verwandeln.



Die Unterwelt. Der links neben der Burg empor ragende Hügel wirkt als Durchgang zwischen Ober- und Unterwelt.





1. Aktiver Held
2. Die vier Charakterwerte des aktiven Helden von links nach rechts: Angriff, Verteidigung, Zauberkraft, Weisheit
3. Die Armee des aktiven Helden, sie besteht aus maximal sieben Truppengattungen
4. Leiste mit den vorhandenen Rohstoffen und Kalender. Nachschub an Truppen und Rohstoffen rollt alle sieben Tage an.
5. Über dieses anklickbare Fenster springen Sie direkt zu Ihren maximal acht Helden.
6. Anklickfenster mit Burgen, die sich im Besitz des Spielers befinden.
7. Mit diesem Anklick-Icon wechseln Sie zwischen der Ober- und der Unterwelt.
8. Helden, die zeitweilig nicht benötigt werden, lassen sich mit diesem Icon deaktivieren und wieder aktivieren.
9. Anklickbare Übersichtskarte, die roten Punkte stehen für Siedlungen und Rohstoffquellen im Besitz des roten Spielers.
10. Eine Burg, die Farbe der im Eingang befindlichen Fahnen verweist auf ihren Besitzer.
11. Wegroute des aktiven Helden. Das Schwert zeigt einen Kampf an. Grüne Pfeile werden innerhalb der aktiven Runde erreicht.
12. Obeliske kommen nur in wenigen Szenarien vor. Dahinter verbergen sich Teile einer Schatzkarte, auf denen zumeist der Fundort einer mächtigen Waffe eingezeichnet wurde.
13. Viele Rohstoffe lagern auf den Karten, sie werden durch bloßes Darüberlaufen aufgeklaubt.
14. Lehrer, der nach dem Kontakt mit einem Helden zumeist verschwindet, aber nicht ohne ihm zuvor eine magische Charaktersteigerung zukommen zu lassen.
15. Schatztruhen; wer so eine einsammelt, hat zumeist die Wahl, ob er seinen Erfahrungswert oder seinen Geldbeutel aufpäppeln will.
16. Artefakt, das von einer Bande wandelnder Toter bewacht wird. In diesem Fall handelt es sich um Stiefel, welche die Mobilität eines Helden erhöhen.
17. Rohstoffquelle; wer diese hier in Besitz hat, erhält jede Woche zwischen ein und drei Perlen.
18. Magischer Totempfahl. Er darf einmal pro Woche von jedem Helden besucht werden und steigert deren Moral, dies kann etwa im Kampf zu einem zusätzlichen Angriff pro Runde führen.
19. Einer der sehr wichtigen magischen Brunnen. Ein kurzer Trunk an ihm, und schon wurde die verbrauchte magische Energie eines Helden ersetzt.
20. Unholdfestung; wer die besitzt, darf dort jede Woche ein paar Monstren rekrutieren.
21. Die meisten Durchgangsstraßen werden von Monstern bewacht.

kampagnen. Bevor Sie die letzten beiden in Angriff nehmen dürfen, müssen Sie die ersten drei erfolgreich gemeistert haben. Der Zugriff auf letztgenannte Kampagnen ist dabei aufgrund einer merkwürdigen Spielstand-Verwaltung übrigens gar nicht so einfach. Aber wenigstens stehen noch 41 Solo-Szenarien sowie 31 Mehrspieler-Karten zur Verfügung, und mit dem beigefügten Editor manipulieren Sie die vorhandenen Karten oder rufen eigene ins digitale Leben. Was aber wiederum nicht ganz einfach ist, denn um eine wirklich ausgewogene und in sich schlüssige Karte zu erstellen, muß man sich so manche Stunde um die Ohren hauen.

Am interessantesten ist natürlich die Kampagne, auch wenn sie eigentlich nur aus einer Aneinanderreihung von Einzel-Szenarien besteht, die durch einen in gerenderten Zwischensequenzen weitergesponnenen Geschichtsfaden zusammengehalten werden. Denn immerhin haben Sie hier die Gelegenheit, Ihre

stärksten Charaktere samt deren Erfahrungswerten in nachfolgende Szenarien zu übernehmen – zurück bleiben in diesem Fall jedoch die sie begleitenden Armeen sowie alle zuvor aufgeklaubten Artefakte.



Ein Held zu Besuch in seiner Burg. Neuerdings ist es auch möglich, Truppen aufzuteilen.

In der spielerischen Praxis ...

... haben Sie die Aufgabe, mit Ihren Helden das anfangs abgedunkelte Land zu erkunden und die maximal sieben Computergegner von der detailreich gezeichneten Karte zu putzen. Beim dritten Heroes-Teil gibt es 16 verschiedene Klassen an Helden vom Necromancer bis zum Barbaren, jeder verfügt über vier steigerungsfähige Charakterwerte und eine individuelle Spezialeigenschaft. Darüber hinaus erwirbt er mit zunehmender Erfahrung Zusatzfähigkeiten wie eine verbesserte Mobilität oder eine erhöhte Zielgenauigkeit im Kampf. Aufgefundene Artefakte kann er direkt an seinem Körper tragen, auch dies führt zur Aufwertung seiner Kampfeigenschaften. Alleine kämpft der Held – von denen Sie maximal acht unter Vertrag halten – jedoch niemals, statt dessen befehligt er bis zu sieben Truppengattungen, und wenn diese vernichtet werden, macht er automatisch einen Abgang. Mindestens genauso wichtig wie die Helden ist der Besitz möglichst vieler Burgen, von denen





Besuch im Zauberturm der Burg. Jede der Reihen steht für eine der fünf Zauberstufen, je höher die Stufe, desto geringer die Anzahl der Sprüche.

Der Kaiser schickt Soldaten aus

Egal ob Sie ein Seegefecht, eine Burgerstürmung oder eine offene Feldschlacht vom Zaun brechen, der Kampfverlauf ist stets der gleiche. Auf einer schräg von vorne zu betrachtenden Karte postiert der Computer die maximal sieben Truppen der einen Seite links und die der anderen rechts. Der Held selber agiert im Hintergrund als Truppenführer, darf aber einmal pro Runde – genügend magische Kraft vorausgesetzt – einen Zauberspruch absondern. Auf diese Weise können Sie mit einem Erdbeben einen Teil der Burgmauern einstürzen lassen, mit Hypnose gegnerische Verbände übernehmen, oder das Terrain mit einer Feuerwand, Minen oder Treibsand verunzieren. Welche der maximal 14 Truppen zuerst zuschlagen darf, bemißt sich nach deren individueller Geschwindigkeit. Neuerdings ist es auch möglich, einen Verband warten und erst gegen Ende der Runde in das Geschehen eingreifen zu lassen. Eine neue Spezialfähigkeit erlaubt zudem, die Truppen zu Beginn etwas näher am Gegner zu plazieren.

Noch eleganter ist es natürlich, mit Bogenschützen und Zauberern den Gegner aus der Distanz zu erledigen, ohne eine einzige Einheit einzubüßen. Im Falle einer erfolgreichen Belagerung gehört dem Sieger die Burg, ein gefallener Held wird automatisch um seine Artefakte erleichtert. Sie dürfen auch während eines Gefechtes fliehen, in diesem Fall müssen Sie den Helden in einer Ihrer Städte wieder neu einstellen – seine Truppen hat der Hasenfuß dann allerdings unterwegs verloren.



Angriff auf eine Burg. Die links unten stehende Einheit bekommt soeben einen mächtigen Zauberspruch von den rechts unten postierten Truppen verpaßt.



Das Zauberbuch eines Helden. Unter den einzelnen Sprüchen wird angezeigt, zu welcher Stufe er gehört und wie viele magische Punkte für dessen Anwendung benötigt werden.

Immer wenn ein Held eine höhere Erfahrungsstufe erreicht, dürfen Sie sich als Dreingabe eine von zwei Zusatzeigenschaften aussuchen.





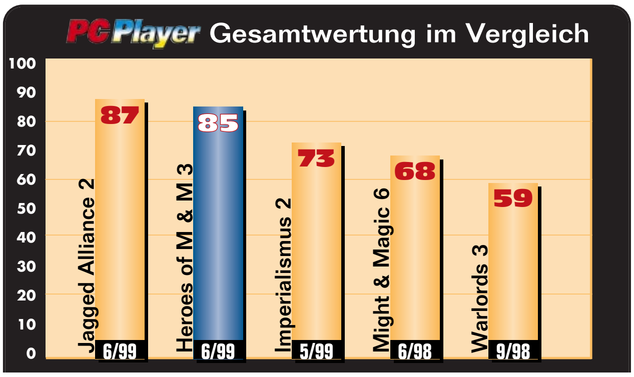
ebenfalls acht Sorten existieren. Jede davon hat ein spezielles Gebäude, beispielsweise einen Fluchttunnel oder einen Teleporter. In den Burgen können Sie in jeder Runde höchstens ein Gebäude errichten, etwa einen Ogerstall oder eine Elfenhütte, daraufhin stellen sich alle sieben Tage (das entspricht sieben Runden) eine Anzahl von Einheiten ein, die kostenpflichtig unter Vertrag genommen werden dürfen. Zudem erhalten Sie mit dem Besitz einer Burg eine bestimmte Menge an Geld, rekrutieren dort neue Helden und bauen einen magischen Turm, in dem Ihre Recken automatisch magische Sprüche erlernen.

Heute hier, morgen dort

Die Heerführer erkunden möglichst schnell das umliegende Land und halten zunächst mal Ausschau nach den sechs Rohstoffen wie Holz, Eisen oder Perlen. Der Besitz von Sägewerken oder Minen bringt in jeder Runde ein paar dieser wichtigen Ressourcen. Die benötigen Sie, um Gebäude in den Burgen zu bauen oder besonders kampfstarke Einheiten einzustellen.



Eine Puzzlekarte. Nach jedem Besuch eines Obelisken wird ein Teil der Schatzkarte enthüllt.



Dem Strategiehammer Jagged Alliance 2 gebührt dank seiner Komplexität und dem ebenso anspruchsvollen wie taktisch ausgebufften Spieldesign die Spitzenposition. Knapp dahinter folgt das kurzweilige Heroes 3. Imperialismus 2 ist sozusagen das Gegenteil davon: Es erzeugt viel Einarbeitungsfrust und entpuppt sich danach zwar als taktisch tiefgründig, zugleich aber als sperrig und trocken. Might & Magic 6 ist im selben Universum wie Heroes angesiedelt, das Rollenspiel krankte allerdings an der üblen Übersetzung und einer mäßig spannenden Präsentation. Bleiben die optisch und spieltechnisch drögen Warlords, die sich ganz ähnlich – aber eben viel langweiliger – spielen wie die Heroes.



Darüber hinaus ist das gesamte Terrain inklusive der Ozeane geradezu übersät mit Schiffswracks, Grabgrüften, magischen Brunnen, Teleportern, Schatztruhen, Rohstofflagern und Sondergebäuden, in denen Sie unter anderem Erfahrungspunkte und Einheiten geschenkt bekommen – oder gar eines der Artefakte erhalten. Vor allem aber stehen dort viele der in rund 120 Sorten vorrätigen Monster wie die Ölgötzen in der Landschaft herum. Ein kleiner Klick genügt, und schon stehen Sie mitten im dicksten Scharmützel (siehe Extrakasten). Ihr Ziel sollte es sein, möglichst viele Burgen und Rohstofflager besetzt zu halten, um so rechtzeitig eine große Armee aufzubauen. Denn irgendwann erspäht der Gegner Ihre Basen, und dann gilt die Devise: Es kann nur einen geben.
Neuerdings gibt es sogar eine Unterwelt, in die Sie durch spezielle Höhlentore gelangen. Dort befinden sich ebenfalls Städte, Rohstoffquellen, Schätze und Monster. Umgekehrt dienen diese Pforten aber auch als Einfallstor für die eine oder andere unvermutete Invasion, schon alleine aus diesem Grund sollten Sie bei allem Entdeckerdrang stets auch Truppen zum Schutz Ihrer Burgen zurücklassen. **(md)**

Heroes of Might and Magic 3

Hersteller:	3DO/Ubi Soft	**3D-Karten:**	–
Testversion:	Beta vom April '99	**Hardware, Minimum:**	Pentium/133, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95/98	**Hardware, Empfehlung:**	Pentium/266, 32 MByte RAM
Sprache:	Deutsch		
Multi-Player:	bis 8 (Internet, Netzwerk, an einem Rechner)		

PC Player Wertung

Grafik:	60	**Sound:**	80
Einstieg:	80	**Komplexität:**	60
Steuerung:	90	**Multi-Player:**	80

Spielspaß: 85

Meinungen zu Heroes of Might & Magic 3

Manfred Duy ★★★★★

+ Abwechslungsreich
+ Einsteigerfreundlich
+ Prima bedienbar
+ Editor

− Strategisch eher flach
− Biedere Optik

Der dritte Auftritt der Helden ist der bislang überzeugendste und abwechslungsreichste. Er bietet eine kurzweilige Beschäftigungstherapie für raffgierige Entdeckernaturen. Am meisten Spaß bereitet die Erforschung einer unentdeckten Karte mit all ihren Gebäuden, Artefakten und Schatztruhen. Unterwegs plündert man Schiffswracks, Grabstätten, Siedlungen und Rohstofflager, gibt Unholden und feindlichen Helden eins auf die Mütze, erstürmt Burgen und erfreut sich an steigenden Charakterwerten. Nachdem die gesamte Karte abgegrast wurde – und das kann dauern – ist die Schlacht zumeist entschieden. Die Gefechte schauen schlicht aus, dafür haben sie Substanz: Denn ein Barbar setzt vollkommen andere Taktiken ein als sein zauberkundiger Widersacher. Die imposante Auswahl an magischen Sprüchen ist allerdings mehr Schein als Sein, die meisten davon sind zwar originell, doch in der kriegerischen Praxis kaum zu gebrauchen.

> »Kurzweilige Beschäftigungstherapie für raffgierige Entdecker.«



Sicherlich, die ganz große Spieltiefe wird nicht geboten, und abgesehen von den majestätischen Klängen und der ordentlichen deutschen Sprachausgabe wirkt die spärlichst animierte Bieder-Präsentation nicht gerade zeitgemäß.
Dank der vielen gut aufeinander abgestimmten Spielelemente stimmt es dafür mit der Langzeitmotivation. Zumal Sie für sämtliche Szenarien und Kampagnen ohnehin einige Wochen benötigen werden – und sehr viel früher werden die Helden Sie nicht aus ihren Diensten entlassen.

Udo Hoffmann ★★★★★

+ Acht verschiedene Völker
+ Tolle Musik
+ Gute Mischung aus Strategie und Taktik

− Dümmlicher Computergegner
− Große Szenarien unübersichtlich

»Männer, seid guten Mutes. Ich werde euch jetzt bis an die Grenze der Hauptstadt führen. Jeder Kobold, Höllenhund und sonstiges Kroppzeug muß vernichtet werden. Danach werde ich kurz die Seiten wechseln und euch zusammen mit den Kobolden ordentlich eins auf die Hucke geben. Laßt euch davon nicht irritieren. Ich will damit lediglich der Langeweile entgehen, die jeder große Feldherr irgendwann verspürt.«
Abwechslung wird in den Kampagnen von Heros 3 in der Tat groß geschrieben; Strategen brauchen sich vor mangelnden Herausforderungen nicht zu fürchten. Jedes der acht Völker, die sie alle mal führen dürfen, besitzt zwar eine ähnliche Struktur, aber auch genug Eigenheiten, die es unverwechselbar machen. Neben der unterschiedlichen Ausrichtung (viele Bogenschützen, mehr Angriffstruppen, gut in der Verteidigung) sind dies nicht zuletzt die schönen Bilder und die stimmungsvolle, zum jeweiligen Charakter passende Hintergrundmusik.
Wie gewohnt ist der Computergegner natürlich keine Offenbarung. Und das Armeemanagement auf großen Karten ist ähnlich anstrengend wie ein Drei-Tages-Ritt in voller Rüstung bei strömendem Regen. Aber, bah, für Weicheier ist in Enroth eh kein Platz. Wer Courage hat, schwingt sich in den Sattel!

Thomas Werner ★★★★

+ Motiviert langfristig
+ Gelungene Eindeutschung
+ Ansprechender Mehrspieler-Betrieb

− Unspektakulär
− Leicht kindliche Optik

Mit guten Computerspielen ist es in aller Regel so: Entweder man ist auf einen Schlag hin und weg vor Begeisterung, die flaut dann recht schnell ab, und nach einem halben Jahr versenkt man die Scheibe auf Nimmerwiedersehen im Archiv. Dann gibt es eine zweite Sorte, die man anfangs ganz nett – aber sicherlich nicht umwerfend findet und die daher nach kurzer Zeit ebenfalls im Regal landet. Ein paar Monate später aber kramt man dieses unterschätzte Werk wieder raus – und große Verblüffung: Es macht immer noch Spaß, und sogar mehr als am Anfang.

> »Verströmt seinen ganz eigenen Evergreen-Charme.«

Genau so verhält es sich mit Heroes 3, der bislang besten Folge der Serie. Umwerfend ist das allzu simpel gestrickte Spielchen sicherlich nicht, die Präsentation ist hausbacken, die Kampagnen sind eigentlich nur aneinandergeklebte Szenarien, und der Computergegner stellt sich arg dämlich an. Dennoch besitzt Heroes 3 seinen ganz eigenen Evergreen-Charme. Dies trifft nicht zuletzt auch auf die Mehrspielerpartien zu, bei denen stets ein spannender Wettlauf auf die herumliegenden Schätze einsetzt – und mit sowas kann die Genre-Konkurrenz wohl kaum aufwarten.

Adventure für Einsteiger und Fortgeschrittene

Verrat in der verbotenen Stadt


Seelenlos gerenderte Objekte in krümeligen Umgebungen: der Preis für die um 360° frei drehbare Ansicht.

So ein Ärger: Gerade hat man Sie am chinesischen Kaiserhof im 18. Jahrhundert zum Palastverwalter ernannt, da wird der Obereunuche umgebracht. Der Kaiser gibt Ihnen einen Tag Zeit, um den Mörder dingfest zu machen, andernfalls sind Sie Ihren Titel wieder los. In Cryos Nachfolger zu »Versailles 1867« und »Das Grab des Pharao« werden Sie auch hier wieder mit der bekannten 360°-Rundumblickgrafik und einer Menge historischer Infos zur damaligen Zeit konfrontiert. Mit einer Karte können Sie sich auch auf Mausklick direkt zu einer Örtlichkeit in der Verbotenen Stadt bewegen, das funktioniert allerdings mehr schlecht als recht. Leider sind die Rätsel eher auf unterem Niveau angesiedelt, die Animationen der Render-Gesichter beschränken sich auf eintönige Mundbewegungen und Augenbrauenzucken. **(mash)**

Martin Schnelle ★★

Ehlenweltel Lesel, ich bedauele zutiefst, daß sich in diesem Spiel nach kulze Zeit bleitmacht unelträgliche Langeweile. Mal im Ernst, viele Rätsel bestehen nur darin, in der chinesischen Palast-Bürokratie an die richtigen Einlaßpapiere und Stempel zu gelangen. Zuweilen finden Sie noch »Benutze-mit«-Denkaufgaben.
Auch die 360°-Steuerung gibt Anlaß zur Klage, können Sie doch nicht an alle sichtbaren Punkte gelangen. Gleiches gilt für den Schnelltransport per Karte. Zumindest erfahren Sie hier ein paar interessante Dinge über das chinesische Reich.

- + Schöne historische Infos
- − Langweilige Rätsel
- − Unübersichtliche Steuerung

Verrat in der verbotenen Stadt

Hersteller:	Cryo/Ravensburger	3D-Karten:	–
Testversion:	Verkaufsversion 1.0	Hardware, Minimum:	Pentium/90, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95/98	Hardware, Empfehlung:	Pentium/233MMX, 32 MByte RAM
Sprache:	Deutsch		
Multi-Player:	–		

PC Player Wertung

Grafik:	40	Sound:	50
Einstieg:	70	Komplexität:	30
Steuerung:	50	Multi-Player:	–

Spielspaß: 38

Simulation für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Trophy Buck


Schon nähert sich das unbedarft-gutmütige Wild, nicht ahnend, daß es sich in akuter Lebensgefahr befindet. Jetzt müssen Sie nur noch genau zielen, um einen weiteren Sechsender Ihr eigen zu nennen ...

In »Trophy Buck« stehen Ihnen acht amerikanische Landschaften zur Trophäenjagd offen. Nach dem Einstellen der gewünschten Expeditionsbedingungen wählen Sie eine Waffe aus dem umfangreichen Sortiment und begeben sich in der dreidimensionalen Grafik zunächst einmal auf die Suche nach Spuren, die Ihr zukünftiger Wandschmuck hinterlassen hat. Sie können sich frei durch die Landschaft bewegen und für ein paar Schritte sogar rennen. Erspähen Sie ein Tier, locken Sie es mit Duftstoffen heran oder knallen sofort ungehemmt drauflos. Gelingt Ihnen kein Treffer, sollten Sie den Schießstand aufsuchen, um Ihre Treffsicherheit zu erhöhen. Sie können eine Einzelkarriere starten und sogar im Internet zusammen mit anderen Jagdwilligen dem Getier zu Leibe rücken. **(st/md)**

Stefan Seidel ★★

Das »mitreißende« Intro führt Sie gut ins Spiel ein: Amerikanische Waidmänner ballern gekonnt ein unschuldiges Tier nieder und treiben somit Adrenalinspiegel und Vorfreude in ungeahnte Höhen (Vorsicht, Ironie ...).
Wirklich Freude bringt dann auch das Programm selbst nicht. Langweiliges Stapfen durch öde Landschaft wird nur durch gelegentliches Hängenbleiben an zweidimensionalen, pixeligen Bäumen unterbrochen. Anschließend erlegen Sie ein Tier nach dem anderen. Eigentlich also alles wie gehabt. Halbwegs erfreulich ist neben der freien Bewegung durch die Landschaft nur die Optionsvielfalt bei Waffenwahl und Jagdbedingungen.

- + Viele Optionen
- + Freies Bewegen durch 3D-Grafik
- − Lieblose, pixelige Grafik
- − Umständliche Steuerung

Trophy Buck

Hersteller:	Sierra/Havas Interactive	3D-Karten:	3Dfx
Testversion:	Beta vom April '99	Hardware, Minimum:	Pentium/166, 32 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95/98	Hardware, Empfehlung:	Pentium/200, 32 MByte RAM, 3D-Karte
Sprache:	Englisch		
Multi-Player:	bis 8 (Netzwerk, Internet)		

PC Player Wertung

Grafik:	30	Sound:	30
Einstieg:	50	Komplexität:	50
Steuerung:	40	Multi-Player:	40

Spielspaß: 35

Actionspiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Expendable

Feuer frei aus allen Rohren, wilde Explosionen und wahre Gegnerfluten – wer so etwas mag, braucht dank den Jungs und Mädels von Rage nun nicht mehr neidisch auf Konsolenspiele zu schielen.

Bis heute gilt die Faustregel, daß Freunde gepflegter Action-Spiele sich lieber eine Konsole anschaffen sollten, als Geld in die Aufrüstung ihres PCs zu investieren. Dabei sind die Fähigkeiten der einst als Büro-Maschinen geschmähten Geräte inzwischen den derzeit erhältlichen Videospiel-Konsolen mindestens ebenbürtig, in vielen Bereichen sogar deutlich überlegen. Dank flotter Prozessoren und Grafik-Beschleunigern rasen die Polygone und Texturen mit enormer Geschwindigkeit über den Monitor. Als einer der ersten Hersteller demonstrierte der kleine englische Entwickler Rage vor einem Jahr, welches Potential in den grauen Rechenkisten steckt. Durch »Incoming« wurde die Meßlatte für Explosionen und andere Effekte deutlich nach oben gesetzt, auch wenn der optisch opulente Titel spielerisch wenig gehaltvoll war.

Nun macht sich Rage erneut auf, um die Herzen der ballerwilligen Computerspieler im Sturm zu erobern. Diesmal blicken Sie jedoch von schräg oben auf Ihren kleinen Helden, der sich bei »Expendable« mutig gegen riesige Gegnerscharen zu behaupten hat. Die Programmierer taten ihr Bestes, um aus dem Produkt eine wahre Leistungsschau für grafische Spezialeffekte zu machen. Ständig zucken Lichtblitze auf, züngeln Flammen empor oder jagen Schüsse und Raketen in allen Variationen durch die Luft. Die Landschaft scrollt äußerst flüssig mit, während Sie sich durch die 20 Level kämpfen. Ab und an wechselt die Perspektive automatisch, um einen besseren Blick auf das Geschehen zu ermöglichen.



▲ Die zahlreichen Explosionen sind ein Markenzeichen von Rage, dem Entwickler von Expendable. (3Dfx)



Neues Kanonenfutter oder Retter der Menschheit? (3Dfx)



Große Zwischengegner warten darauf, von Ihnen zerlegt zu werden. (3Dfx)

Laß jucken, Kumpel!

Natürlich rankt sich auch um dieses actionreiche Geschehen eine angemessen profunde Hintergrundgeschichte: Außerirdische Invasoren statten mehreren Planeten einen kleinen Besuch ab und bringen statt Blumen einen bunten Strauß effektiver Waffen mit. Um ihre Gastfreundschaft zu beweisen, schicken deren Bewohner gut gerüstete Einzelkämpfer aus, die den Überraschungsgästen durch eine Demonstration der eigenen Knarren eine Freude machen sollen.

Seite an Seite können Sie sich mit einem Mitspieler durch die Level schießen. (3Dfx)





Während des Spiels verändern unvorhergesehene Ereignisse die Situation. (3Dfx)



❶ Verbliebene Lebensenergie
❷ Punktestand
❸ Munition der gewählten Waffe
❹ Verbliebene Zeit
❺ Mögliche Neuanläufe
❻ Waffe aus zerschossener Kiste
❼ Lebensenergie auffrischen
❽ Schließmechanismus der Schleuse; zerstören, um Tür zu öffnen
❾ Ballernder Held (Spieler)
❿ Außerirdisches Kanonenfutter
⓫ Verriegelte Schleuse
⓬ Geisel – wird durch Berührung befreit
⓭ Vorratskisten – zerschießen, um an Inhalt zu gelangen

Sie schlüpfen in die Rollen eines solchen Kameraden und steuern ihn durch höchst unterschiedliche Gegenden: Manche Gefechte toben auf den Hochhausdächern einer Großstadt, andere in sehr grünen, fast schon idyllischen Landschaften oder in unterirdischen Schächten. Die Gegner sind genauso vielfältig wie die zahlreichen Wummen, deren Sie sich im Verlauf der Auseinandersetzungen bedienen werden. Zunächst hat man zwar nur einen schwachbrüstigen Ballermann in der Hand, doch ändert sich dies rasch. Besonders in den zahlreichen, per Schuß zu knackenden Kisten verbergen sich weitere Ausrüstungsgegenstände – vom



Mit dem Flammenwerfer wird in einem unterirdischen Bahnhof kräftig aufgeräumt. (3Dfx)

Udo Hoffmann ★★★★

Expendable ist eins von diesen Spielen, wie sie selten geworden sind für den PC. Den Spieler erwartet minimale Einarbeitungszeit und maximale Explosionsvielfalt. Sehr gelungen, wie Rage die offenkundigen Vorteile von 3D-Kartenkraft in titanischen Feuerstürmen und Raketenschweifgeflimmer auslebt. Nur mit Müh und Not kann der Monitor die Farbenpracht überhaupt verkraften.
Tiefgang in Form von anspruchsvollen Denkaufgaben oder geschliffenen Dialogen mit der Kommandozentrale dürfen Sie freilich nicht erwarten. Wer ab und zu mal vom Feuerknopf geht, um eine Geisel zu verschonen oder verschiedenfarbige Pässe aufzusammeln, hat den spieleigenen IQ-Test schon bestanden.
Doch darum geht es dem Expendable-Spieler auch nicht. Er will zum Beispiel in der Mittagspause ein wenig Frust ablassen, bevor wieder der große, böse Chef ruft. Dieses Klassenziel wird bravourös erreicht. Versetzt.

+ Ballern pur
+ Explosionspracht
– Kein intellektueller Anspruch
– Schnell durchgespielt

Expendable

Fakten

- 20 Level
- 14 Waffenarten und drei Granaten-Typen
- Beeindruckende Explosionen
- Versteckte Bereiche
- Einfache Rätsel
- Kooperativer Zwei-Spieler-Modus



Flammenwerfer über Raketen bis hin zum Erste-Hilfe-Kasten, um die Lebensenergie aufzufrischen. Bis zu drei Waffen lassen sich gleichzeitig herumschleppen und per Tastendruck aktivieren. Ab und zu erhalten Sie ein Extra-Leben, oft genug wird jedoch dank starrsinniger Gegner ein Leben aus Ihrem Vorrat abgezogen. Da der Vorrat an Ersatz-Helden mit in den nächsten Level übernommen wird, empfiehlt es sich, sehr sparsam und umsichtig mit dieser Reserve umzugehen. Zudem können Sie erst am Ende eines Einsatzes abspeichern.

In einigen Ecken kauern unbekleidete Geiseln, die durch eine sanfte Berührung befreit und wegteleportiert werden. An anderen Stellen verbergen sich Geheimverstecke mit zusätzlichen Gegenständen oder Schlüssel, mit denen sich Laser-Barrieren ausschalten lassen. Schleusentüren öffnet der geübte Kämpfer durch das Zerschießen der grünlichen Kontrollmechanismen. Jederzeit kann ein zweiter menschlicher Kamerad in die Mission einsteigen und Seite an Seite mit Ihnen auf Roboter und wildgewordene Viecher zielen. Extrem nützlich ist es in all dem Durcheinander, daß sich die Teamspieler nicht gegenseitig erschießen können. (tw)

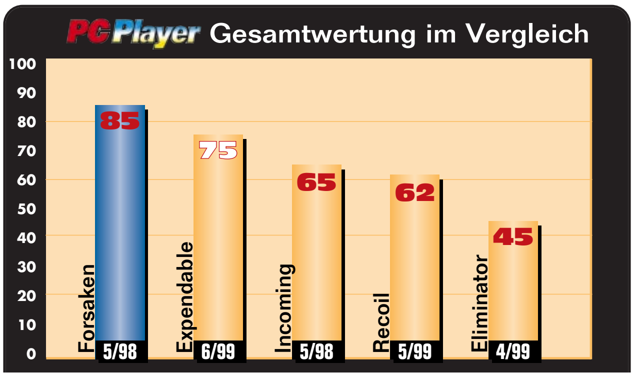
Thomas Werner ★★★★

Gewaltige Explosionen, beeindruckende Effekte und ein geradliniges Spielprinzip – das erwartet man seit Incoming von Rage, und genau das wird bei Expendable auch geboten. Für den PC gibt es, außer den 3D-Shootern, überraschend wenige Ballerspiele, so daß Freunde dieser Gattung über jeden halbwegs gelungenen Titel froh sein können. Expendable ist jedoch mehr als nur ein Notbehelf – die flotte Grafik, die todeswilligen Gegnermassen und die mächtigen Wummen machen es zu einem wahren Augenschmaus. Zwar kann es schwer mit dem unmittelbaren Gefühl eines Ego-Shooters mithalten, doch werden dafür die Reflexe mindestens ebenso trainiert. Durch die geheimen Verstecke und Extras kommt ein wenig Pep in die Bude; zudem ist man motiviert, bei einer Wiederholung der Einsätze eine noch reichhaltigere Punkte-Ernte einzufahren. Selbst die Level sind durchaus hübsch anzusehen und vermitteln Atmosphäre.

Ansonsten ist die Chose simpel gestrickt: Die äußerst dummen Feinde sind meist durch ihre schiere Menge eine Bedrohung; nur selten verirrt sich ein zäherer Brocken in ihre Reihen. Obwohl die Umgebungen und Gegner variieren, ist die spielerische Abwechslung nicht besonders groß. Zudem hakelt die Steuerung mitunter – bewährt hat sich immerhin die Kombination von Maus und Tastatur. Auch beim Mehrspieler-Modus fluppt nicht immer alles so wie gewünscht; oft verliert man in dem Durcheinander die Orientierung oder hält die Figur des Mitspielers für seine eigene.

Wer keine übertriebenen Erwartungen an Komplexität hat, sein Hirn gerne auf Sparflamme schaltet und dafür Finger und Augen einen Spaß gönnt, für den ist Expendable exakt die richtige Hausnummer.

- ➕ Beeindruckende Explosionen
- ➕ Geradlinige Ballerei
- ➕ Hübsche Level
- ➕ Mächtige Wummen
- ➖ Mitunter hakelige Steuerung
- ➖ Recht wenig Abwechslung
- ➖ Schwächen im Mehrspieler-Modus



Das Action-Highlight Forsaken wird zwar aus der Ich-Perspektive gespielt, bietet jedoch mindestens genauso viel Action und Effekte wie die beiden Rage-Titel Expendable und Incoming. Incoming hingegen enttäuscht wegen seiner stumpfsinnigen Gegnerwellen, die quasi in Space-Invaders-Manier auf den Spieler zurücken. Grafisch öder wirkt die Panzer-Ballerei Recoil, und völlig enttäuschend ist Eliminator ausgefallen, bei dem sowohl die Präsentation als auch das Level-Design mißraten sind.



Diese Lichtschranken stoppen die Hatz für einen Moment. (3Dfx)

Expendable

Hersteller:	Rage/Take2
Testversion:	Beta vom April '99
Betriebssystem:	Windows 95/98
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	2 (an einem Rechner)
3D-Karten:	Direct3D, 3Dfx
Hardware, Minimum:	Pentium/200, 32 MByte RAM, 3D-Karte
Hardware, Empfehlung:	Pentium II/333, 128 MByte RAM, 3D-Karte

PC Player Wertung

Grafik:	80	Sound:	70
Einstieg:	80	Komplexität:	50
Steuerung:	70	Multi-Player:	60

Spielspaß: 75

Strategiespiel für Profis

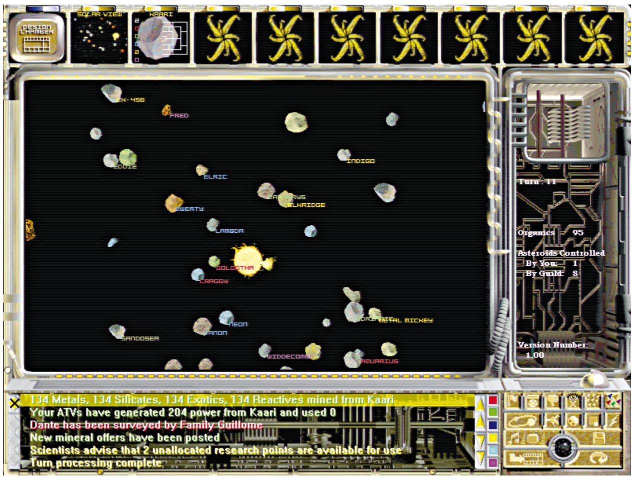
Malkari

Die Weiten des Weltalls laden geradezu ein, es zu besiedeln. Man sollte sich nur gut überlegen, mit welchem Strategiespiel man sich ins riesige Universum hinauswagt ...

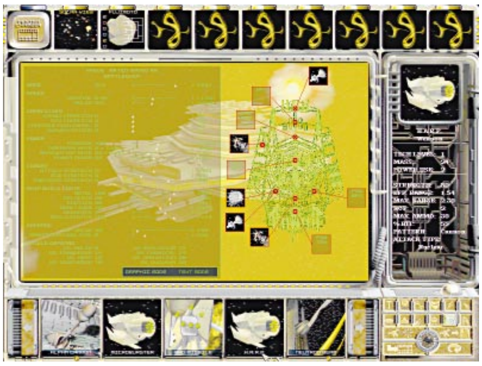
Manchmal kann die Natur so richtig gemein sein – da lebt ein Volk seit Äonen friedlich vor sich hin, als eine kosmische Katastrophe sein Sternensystem zerbröselt. Übrig bleiben zwei Sonnen, um die eine riesige Menge kleiner Asteroiden kreist. Zudem haben die fünf Gilden des vormaligen Reiches überlebt und beginnen mit dem Wiederaufbau. Solidarität ist für diese Rasse jedoch ein Schimpfwort, und so balgen sich die Gilden sowie die in den Gilden herrschenden Fraktionen um die Macht im Notstandsgebiet. Als Spieler übernimmt man in »Malkari« eine dieser Gruppen und tritt gegen den Computer oder bis zu 40 menschliche Gegner an. Jede Gilde hat spezielle Eigenschaften; daher unterscheiden sich die verfügbaren Technologien und Raumschiffe leicht voneinander. Runde um Runde geht es nun darum, möglichst viele Asteroiden mitsamt der dort befindlichen Ressourcen unter Kontrolle zu bekommen. Auf den Oberflächen dieser Planetensplitter richten Sie Basen ein, entfernen die Rohstoffe und stationieren Verteidigungssysteme. Zudem müssen Raumschiffe für die verschiedenen Zwecke entworfen und im Orbit gebaut werden, denn sonst kommt man beim Expandieren nicht allzu weit. Dabei darf der Grundtyp aus mehreren Alternativmodellen ausgewählt und anschließend mit diversen Systemen bestückt werden.

Neue Technologien werden erforscht, damit die Konstruktionen aus Ihrer Hand den konkurrierenden Flotten überlegen sind. Weltraumschlachten werden nach den von Ihnen vorgegebenen Strategien ausgefochten, wobei der unmittelbare Einfluß des Spielers sich auf grundlegende Taktiken beschränkt.

Neben den unterschiedlichen Spielzielen und Schwierigkeitsstufen bieten fünf vorhandene Szenarien eine zusätzliche Herausforderung. Bemerkenswert ist ferner, daß Spielzüge auch per E-Mail ausgetauscht werden können. **(tw)**



▲ All diese Asteroiden wollen geplündert werden.



Schiffe lassen sich neu konstruieren.



Auf der Oberfläche eines Asteroiden stationieren Sie Ihre Fahrzeuge.

Thomas Werner ★★★

Gewollt, aber nicht gekonnt – dieser kurze Satz faßt am ehesten den Eindruck zusammen, den Malkari beim Spieler hinterläßt. Tatsächlich steckt es voller kleiner Statistiken, Icons und Tabellen – über mangelnde Spieltiefe kann man wahrlich nicht klagen. Andererseits wirkt die gesamte Präsentation wie ein Haufen Erbrochenes. Die winzigen Icons sind alles andere als selbsterklärend, und die Grafik sollte bei einem professionell entwickelten Spiel nicht mehr so furchtbar lieblos ausschauen.

Auf den zweiten Blick enttarnt sich dann das ganze Elend: Zwar hatten die Entwickler mit den sich dynamisch verändernden – rotierenden – Sonnensystemen einen hübschen Einfall, aber innovativ ist hier nichts. Hätte man wenigstens bei Master of Orion und Co. gut geklaut, doch selbst dazu hat es nicht gereicht. Dank der vorhandenen Komplexität wird jeder, der genügend Zeit opfert, um sich zurechtzufinden, etliche Wochenenden mit dem Spiel beschäftigt sein. Daher will ich es nicht komplett verdammen, obwohl es mehr als genug Titel gibt, für die es sich eher lohnen würde, kostbare Lebenszeit zu verschenken.

- \+ **Sehr komplex**
- \+ **Geringe Hardware-Anforderungen**
- − **Abstoßende Präsentation**
- − **Unnötig schwerer Einstieg**
- − **Kaum interessante Ideen**

Malkari

Hersteller:	Interactive Magic
Testversion:	Beta vom April '99
Betriebssystem:	Windows 95/98
Sprache:	Englisch
Multi-Player:	bis 40(Modem, Netzwerk, Internet)
3D-Karten:	–
Hardware, Minimum:	Pentium/90, 16 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium/120, 32 MByte RAM

PC Player Wertung

Grafik:	20	Sound:	60
Einstieg:	40	Komplexität:	80
Steuerung:	50	Multi-Player:	50

Spielspaß: 44

Sportspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Actua Ice Hockey 2

Sichtlich gerührt gab Wayne Gretzky Mitte April seinen Rücktritt bekannt. Gremlins neuestes Werk läßt uns den Abgang des größten Eishockeyspielers aller Zeiten immerhin zeitweise jedoch vergessen.



▲ Kaum überquert der Puck die Torlinie, sorgt eine sagenhafte Laser- und Lichtshow für Stimmung. Die Düsenjäger stehen übrigens für das Teamlogo der Philadelphia Falcons. (Direct3D, 800x600).

Kaum ein Jahr ist es her, seit Gremlin die »Actua«-Serie zum ersten Mal um eine Eishockey-Simulation erweiterte. Stand damals noch alles im Licht der Olympischen Spiele, beschäftigt sich der Nachfolger erstmals mit dem normalen Ligabetrieb. Nationalmannschaften ersetzte man durch Clubteams, das olympische Turnier durch die Gremlin Hockey League. Aufmerksame Sportfans werden schon daran erkennen, daß die fehlende NHL-Lizenz zu allerlei Kompromissen zwingt. Die Pittsburgh Penguins sausen plötzlich als Pittsburgh Hogs übers Eis, und der große Wayne Gretzky hört seit neuestem auf Mr. Grotzky. Auch die digitalen Portraits legen oftmals die Vermutung nahe, als wäre Sport für einige der abgebildeten Statisten ein Fremdwort. Es ist zwar möglich, einzelne Stars zwischen den Mannschaften auszutauschen und die Aufstellungen zu verändern, einen Spieler- oder gar Team-Editor sucht man jedoch vergebens.

Dem Ligabetrieb tut dies keinen Abbruch. Wie beim großen Vorbild darf man eine komplett an die NHL angelehnte Saison bestreiten. Man hat aber auch die Möglichkeit, weniger Partien oder gar selbst definierte Ligen zu bestreiten. Wer besonders kurz angebunden ist, kann auch gleich in die Playoffs einsteigen. Gelungen sind auch die Trainingseinheiten: Neben Teamplay oder Powerplay verbessern besonders die Penalty-Übungen die Treffheit immens.

Um das Geschehen auf dem Eis besonders realistisch zu gestalten, hat sich das englische Entwicklungsteam die Mitarbeit von Sheffields Team »The Steelers« gesichert. Die Jungs dienten nicht nur als Vorlage für die verschiedenen Animationen der Polygonfiguren, sondern gaben auch wertvolle taktische Tips, um der Intelligenz der Computerspieler den letzten Feinschliff zu verpassen.



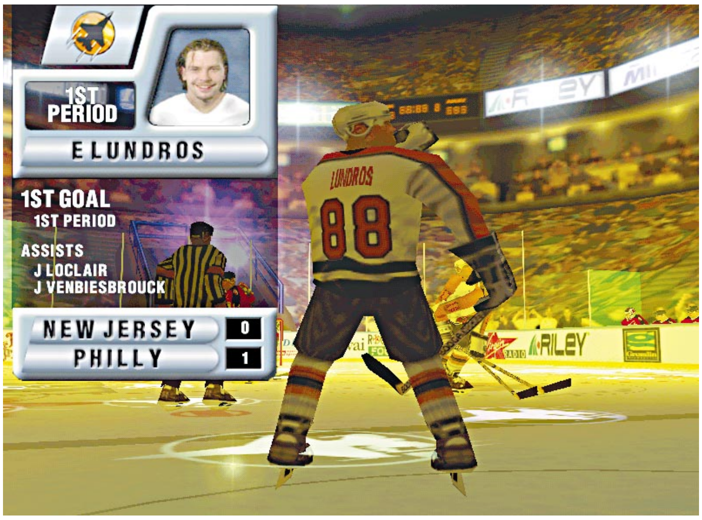
Im Arcademodus kann man das kleine Spielfeld bei entsprechender Kameraperspektive fast vollständig überblicken. (Direct3D, 800x600)



Die Raufereien kann man ruhig abstellen. Auswirkungen auf das Spiel haben sie keine. (Direct3D, 640x480)

Mehr Licht als Schatten

Basierend auf der »Actua Soccer 3«-Engine, tummeln sich die Eiscracks am besten 3D-beschleunigt über den Schirm. Im Software-Modus sehen die Polygonfiguren doch recht kantig aus. Sehr übersichtlich sind die Pfeile unter dem aktiven Spieler, die in die Richtung der Teamkollegen zeigen. So hat man auch ohne direkten Sichtkontakt immer den Überblick über den Standort der Mitspieler. Durchdacht ist auch der leicht angedeutete Flugstrahl des Pucks, wenn dieser den Kontakt zum Eis verliert. Nur so kann man in einigen Perspektiven hohe Flugbahnen visuell



Bei Jubelszenen wird sofort eine Statistik und ein Portrait des Schützen eingeblendet. (Direct3D, 800x600)



Mit dieser Seitenperspektive hat man den besten Überblick über das Geschehen auch abseits des puckführenden Spielers. (Direct3D, 640x480)

korrekt erkennen. Von den zehn Kameraeinstellungen sind die meisten brauchbar, am übersichtlichsten ist jedoch die hohe Seitenkamera. Einen wahren Augenschmaus gibt es bei Torerfolgen: Neben dem obligatorischen Blinken der Lampen hinter dem Kasten beginnt bei Vorhandensein eines 3D-Beschleunigers sofort eine kleine Lasershow, bei der das Teamlogo in verschiedenen Größen rotierend über das Eis saust. Natürlich kann man sich diese Erfolgsmomente in der Wiederholung beliebig oft ansehen, eine Speicherfunktion fehlt jedoch. Gutgelaunt und nimmermüde gibt der englische Kommentator sein Fachwissen zum Besten. Da er zu jeder Aktion einen kessen Spruch auf der Lippe hat, heizt er die ohnehin schon hektische Atmosphäre weiter an. Ärgerlich ist, daß die vom Benutzer angepaßten Lautstärkeeinstellungen nicht gespeichert werden.

Mit nur drei Buttons ist die Steuerung äußerst einfach. Schießen, Passen & Sprint – mehr braucht man nicht. Wer auf den Sprint-Button verzichtet, kann sogar mit etwas älteren Gamepads mit nur zwei Knöpfen vernünftig spielen. Bloß bei den wenigen Raufereien, die sich manchmal ergeben, wird man dann etwas benachteiligt sein. Wie schon von ähnlichen Sportsimulationen bekannt, erhöht man auch bei Actua Ice Hockey 2 durch längeres Knopfdrücken die Schußstärke. Die daraus resultierende Puckgeschwindigkeit wird – gemessen in Meilen – am rechten Bildschirmrand angezeigt.

Taktik? Was ist das?

Eine Besonderheit ist der integrierte Arcademodus. Während sich bei anderen Sportspielen hinter dem Begriff nur das Ausschalten einiger Regeln oder des Kräfteverschleißes verstecken, geht Gremlin noch einen Schritt weiter. Auf einem viel kleineren Spielfeld treten jeweils vier Sportler gegeneinander an. Regeln oder Fouls gibt es keine mehr. Klar, daß sich daraus ein völlig anderes und vor allem hektischeres Match



Die Taktikeinstellungen sind zwar schön anzusehen, bemerkenswerten Einfluß auf den Spielverlauf haben sie jedoch nicht. (Software, 640x480)

Thierry Miguet ★★★★

Schon nach kurzer Spieldauer war klar, daß man diesen neuen Sporttitel nur bedingt als Simulation bezeichnen kann. Um so überraschter war ich dann über einen zusätzlichen Arcademodus. Nun, was soll ich sagen? Dieser Arcademodus mit dem verkleinerten Spielfeld macht soviel Laune, daß man eigentlich zwei Wertungen abgeben könnte. Vorbei sind alle taktischen Aufstellungen, vergessen sind Raum- oder Manndeckung sowie Forechecking und unerlaubte Zweilinienpässe. Torszenen am laufenden Band und schwimmende Abwehrreihen erzeugen länger anhaltende Fingerkrämpfe. Für die völlige Partyatmosphäre sorgen die dauerplappernden Kommentatoren und die knallbunten Lichteffekte bei erfolgreichen Torschüssen.

Auch im Simulationsteil herrscht eine hektische Betriebsamzeit wie auf Sensible-Soccer-Sportplätzen. Die aktivierten Eishockeyregeln und die größere Halle fordern jedoch zu weitaus zivilisierterem Spiel auf. Leider sind die taktischen Feineinstellungen wie beispielsweise Raumdeckung der Verteidiger während des Spiels kaum zu erkennen. Profis aufgepaßt: Wie schon bei Actua Soccer 2 ist auch hier die Stärke der Computergegner eher durchwachsen. In der kleineren Halle fällt dies weniger auf, bei den originalen Feldmaßen kann man mit etwas Übung in der höchsten Stufe jedoch gut mithalten.

+ Genialer Arcademodus
+ Einfache Steuerung
+ Bombastische Farbeffekte bei Toren
− Taktische Einstellungen wirken sich kaum aus
− Computergegner nicht besonders stark





Da hat die gegnerische Abwehr gepennt. Unser Stürmer geht durch, täuscht kurz an und hämmert den Puck in Begleitung wilder Lichtspielereien unter die Latte. (Direct3D, 640x480)





entwickelt. Es ist sogar möglich, komplette Turniere auf diesem Kleinfeld auszutragen. Für den Simulationsmodus werden einige taktische Raffinessen angeboten. So sollen beispielsweise Defensivspieler auch in der Angriffsbewegung plötzliche Konter verhindern. Die Betonung liegt auf »sollen«, denn die tatsächlichen Änderungen der Einstellungen sind kaum zu erkennen. Übrigens, wem das Feintuning seiner Mannschaft oder auch das Auswechseln der Spieler zu mühsam ist, der kann dies auch vollautomatisch vom Computer durchführen lassen.

Durch die eher dürftige Raumdeckung der Abwehrreihen kommt der Computergegner leider zu schnell in Schwierigkeiten. In der höchsten der drei Spielstufen wird dies zwar ein wenig

Manfred Duy ★★★★

Gremlin tat gut daran, sich nicht nur auf den Simulationsteil zu verlassen. Da wäre gegen den Hauptkonkurrenten aus Kanada kein Butterbrot zu gewinnen gewesen. Zu mittelmäßig ist der taktische Spielaufbau, zu wenig wirken sich Überzahl oder Unterzahl auf dem Eis aus. Auch Soundkulisse und Grafik kommen an NHL 99 nicht ran. Gerade in den Wiederholungen zuckeln die animierten Polygonfiguren hektisch hin und her, grafische Schmankerl wie aufstaubendes Eis sucht man vergebens. Die Stärken von Actua Ice Hockey 2 liegen in der Unkompliziertheit. Die Steuerung ist leicht zu erlernen, und dank des aktivierbaren vollautomatischen Trainers muß man sich auch nicht um Auswechslungen kümmern. In der untersten Schwierigkeitsstufe werden somit auch Einsteiger schnell Erfolge feiern können. Überraschend gut gelungen sind die Kommentatoren. Treffend und mit viel Herzblut lassen sie ihrer Liebe zum Eishockeysport freien Lauf und unterhalten mit allerlei treffenden Sprüchen. Leicht gewöhnungsbedürftig sind die fiktiven Namen der Teams (schrill: Pittsburgh Hogs!) und die verunstalteten Spielernamen. Leider lassen sich diese aufgrund des fehlenden Editors weder korrigieren noch aktualisieren.

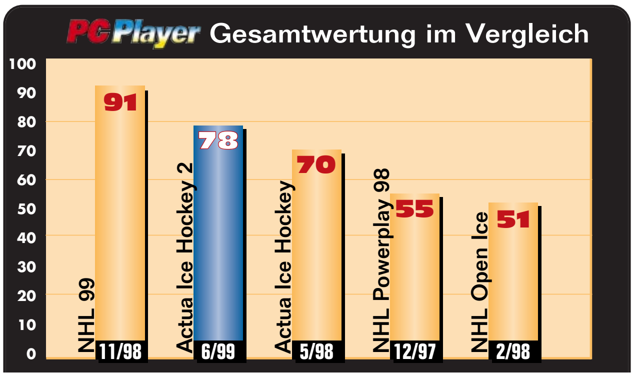
+ Unkompliziertes Spielvergnügen

+ Gute Kommentatoren

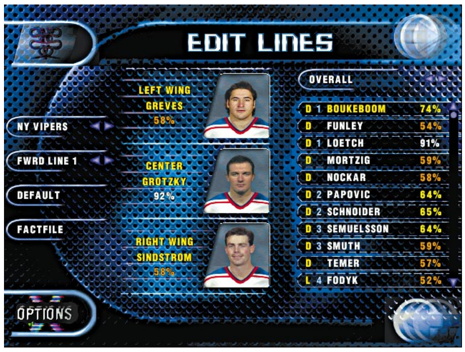
+ Auf kleinen Rechnern mit 3D-Karte gut spielbar

− Grafischer Durchschnitt

− Überzahlspiel unausgegoren



An das opulente NHL 99 kommt momentan kein Konkurrent heran. Grafik und Sound sind unerreicht, und das Gameplay ist erstaunlich ausbalanciert. Actua Ice Hockey 2 lebt hauptsächlich von seinem Wuselcharme und dem genialen Arcademodus. Für einige kurze Partien zwischendurch genau das richtige. Vom großen Bruder etwas verdrängt, orientiert sich Actua Ice Hockey 1 am olympischen Turnier von Nagano. Wer sich von einer komplizierten Steuerung und einer eher mittelmäßigen Grafik nicht abschrecken läßt, könnte mit dem in die Jahre gekommenen NHL Powerplay 98 glücklich werden. Grafisch arg angestaubt, dürfte NHL Open Ice kaum noch für Begeisterungsstürme sorgen.



Das Erstellen der verschiedenen Aufstellungen könnte etwas leichter von der Hand gehen. Man beachte auch die phantasievollen Spielernamen. (Software, 640x480)

kompensiert, Profis sind aber auch dann noch sichtlich unterfordert.

Etwas spärlich werden Statistikfans bedient. Während einer Begegnung werden nur die Torjäger und Vorlagengeber angezeigt, zwischen den Begegnungen gibt es mehr zu analysieren: Torjäger-, Vorlagen-, Torhüter-, Abwehr- und Penalty-Übersichten überraschen aber keinen NHL99-Fan mehr. Übersichtliche Überzahl- oder Unterzahlstatistiken sind nicht enthalten.

Der Hardwarehunger von Actua Ice Hockey 2 hält sich in Grenzen. Wer eine 3D-Karte besitzt, kommt mit einem Pentium/200 zu flüssigem Spielgenuß, ohne Beschleuniger sollte man mehr Megahertz unter der Haube haben. **(Thierry Miguet/md)**

Actua Ice Hockey 2

Hersteller:	Gremlin/Acclaim
Testversion:	Beta1.0 vom April '99
Betriebssystem:	Windows 95/98
Sprache:	Englisch
Multi-Player:	bis 4 (an einem PC, Netzwerk, Internet)
3D-Karten:	Direct3D
Hardware, Minimum:	Pentium/266, 32 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium/266, 32 MByte RAM, 3D-Karte

PC Player Wertung

Grafik:	70	Sound:	70
Einstieg:	90	Komplexität:	70
Steuerung:	80	Multi-Player:	80

Spielspaß: 78

Simulation für Einsteiger

Stammtisch Skat



Nüchtern teilt mir das Programm mit, daß ich verloren habe, obwohl die anderen nur einen Stich nach Hause brachten.

Wer Skat als Leistungssport betreibt, sollte – auch wenn die Trinkkumpanen mit Alkoholvergiftung im Krankenhaus liegen – immer in Form bleiben. Als Sparringpartner bietet sich das rund 30 Mark teure »Stammtisch Skat« an. Auf multimediale Finessen muß man allerdings verzichten, von der miserablen Sprachausgabe mal abgesehen. Gespielt wird streng nach den DSkV-Regeln, nur Kontra und Re sind zuschaltbar, geramscht wird höchstens, wenn alle passen. Abspeichern ist nach jeder Partie möglich und bei den ständigen Abstürzen auch dringend zu empfehlen. **(Alex Brante/md)**

Alex Brante ★

Finger weg von Stammtisch Skat! Neben der übertrieben lieblosen Präsentation und der fehlenden Optionsvielfalt fällt auch das zähe Reizen unangenehm auf. All dies würde nicht so schwer wiegen, wenn das Programm einen vernünftigen Skat zu bieten hätte. Mich beschlich jedoch das Gefühl, daß Spieler, die nicht bedienen können, wahllos ihre Karten abwerfen.
Die vorliegende Verkaufsversion stürzt regelmäßig ab und bietet zu allem Überfluß einige phantastische Bugs: Ich verlor beispielsweise, weil ich nur vier von fünf (!) Stichen gemacht habe. In einem anderen Spiel hatte ich nur neun Karten, mein Mitspieler trumpfte dafür wenigstens mit fünf Pik-Assen auf!

- **+ Ohne CD spielbar**
- **– Bugverseucht**
- **– Spielschwache Gegner**

Stammtisch Skat

Hersteller:	Ari Games	**3D-Karten:**	–
Testversion:	Verkaufsversion 1.0	**Hardware, Minimum:**	486er DX, 8 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95/98/NT	**Hardware, Empfehlung:**	486er DX/2, 16 MByte RAM
Sprache:	Deutsch		
Multi-Player:	bis 3 (nacheinander, an einem PC)		

PC Player Wertung

Grafik:	20	Sound:	20
Einstieg:	40	Komplexität:	40
Steuerung:	20	Multi-Player:	10

21

Simulation für Fortgeschrittene und Profis

Gläserne Karten



Spröde, aber zweckdienlich. Mit den rechten Buttons sortieren Sie die Karten nach Farben und Spieltyp.

Das optisch spröde, von dem profesionellen Skatlehrer, Autor und Turnierspieler Manfred Quambusch erstellte Skatprogramm wendet sich an den fortgeschrittenen Kartenfreund, der seine Spielkunst verbessern will. »Gläserne Karten« setzt kompromißlos auf die preußisch-strenge Einhaltung des DSV/ISPA-Regelwerks.
Bekannte, aber nicht den Regeln entsprechende Sonderspiele wie Ramsch oder Revolution werden Sie daher vergeblich suchen. Dafür bekommen Sie für 30 Mark den derzeit spielstärksten digitalen Skatpartner, der mit allen taktischen Wassern gewaschen ist. Sämtliche Partien werden Stich für Stich zu Wiederholungs- und Analysezwecken aufgezeichnet. Der Fortbildung dienlich sind zudem die über 1500 im CD-Stock lagernden Musterpartien. **(md)**

Manfred Duy ★★★★

Für das Auge bieten die gläsernen Karten herzlich wenig. Kaum Sprachausgabe, null Animationen und keinerlei akustische Bedröhnung. Aufgrund der Optionsarmut lassen sich Regeln nicht verändern, und der digitale Gegner spielt stets gleich – will sagen, gleich stark, denn er holt immer das Optimale aus jedem Blatt heraus und überrascht mit taktischen Finessen, die kein anderes Skatprogramm in der Hinterhand hält. Daher sollten sich anspruchsvolle Skatfreunde angesprochen fühlen, die in dem Kartenspiel weniger ein feuchtfröhliches Kneipenhobby als vielmehr eine durchaus ernstzunehmende Wissenschaft sehen. Und die bekommen einen idealen und angenehm preisgünstigen Taktik-Trainer.

- **+ Derzeit spielstärkstes Skatprogramm**
- **– Staubtrocken in Szene gesetzt**

Gläserne Karten

Hersteller:	TLC	**3D-Karten:**	–
Testversion:	Deutsche Beta vom April '99	**Hardware, Minimum:**	486 DX/33, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95/98	**Hardware, Empfehlung:**	Pentium/90, 32 MByte RAM
Sprache:	Deutsch		
Multi-Player:	–		

PC Player Wertung

Grafik:	20	Sound:	20
Einstieg:	60	Komplexität:	80
Steuerung:	80	Multi-Player:	–

Spielspaß: 75

Strategiespiel für Profis

Battleground 9 Chickamauga



Näher ranzoomen geht nicht: Chickamauga verzichtet leider auf die bei den Vorgängern so beliebte detaillierte Nahansicht.

Eigentlich sollte die Battleground-Reihe mit dem achten Teil zur Ruhe gebettet werden, auf vielfachen Wunsch hat es sich Talonsoft jedoch noch einmal überlegt. Die vorgelegten 18 teils historischen und teils fiktiven Riesenszenarien haben erneut den amerikanischen Bürgerkrieg im Visier. Während der vier Befehlsphasen verschieben Sie Ihre Reiter, Fußtrupps, Versorgungswägen und Kanoniere über die zweifach zoombare und wahlweise in 2D oder 3D anzeigbare Wabenkarte. Erspähte Gegner werden unter Feuer genommen, die Verluste bemessen sich nach Moral, Versorgungsgrad, Kommandantennähe, Terrain, Ausrichtung und Eingrabung. **(md)**

Manfred Duy ★★★

So langsam sollte Talonsoft ihrer altehrwürdigen Serie wirklich mal einen neuen Waffenrock anpassen. Das angejahrte und unnötig komplizierte Befehlssystem wirkt trotz der Automatikroutinen abschreckend, die historisch akkuraten Gefechtsverläufe sind zwar taktisch ansprechend, aber letztlich viel zu langwierig.

Als besonderer Dynamikkiller erwies sich die zeitweilige Bewegungsunfähigkeit der meisten Einheiten: Statt forscher Angriffe beherrschen zähe Grabenkämpfe die optisch dröge Szenerie. Trotz der schmissigen historischen Marschmusik dürfte Chickamauga daher hierzulande schnell im digitalen Militärmuseum verstauben.

- \+ Taktisch ausgebufft
- \+ Editor
- − Erstarrte Fronten
- − Kompliziertes Befehlssystem
- − Angeraute Optik

Battleground 9 Chickamauga

Hersteller:	Talonsoft
Testversion:	Verkaufsversion 1.0
Betriebssystem:	Windows 95/98
Sprache:	Englisch
Multi-Player:	2 (Internet, Modem, Nullmodem, Netzwerk, an einem Rechner)
3D-Karten:	–
Hardware, Minimum:	Pentium/75, 16 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium/266, 32 MByte RAM

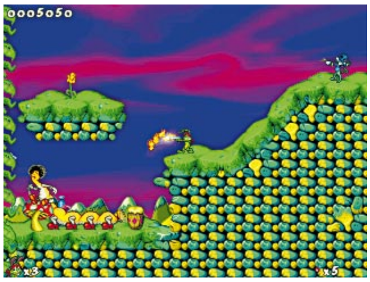
PC Player Wertung

Grafik:	40	Sound:	70
Einstieg:	40	Komplexität:	80
Steuerung:	60	Multi-Player:	40

Spielspaß: 54

Geschicklichkeitsspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Jazz Jackrabbit 2 – The Secret Files



Da isser wieder: Das grüne Langohr »Jazz Jackrabbit« versucht sich in den Secret Files erneut ins Herz der Spieler zu hoppeln.

Alles wie gehabt: Jazz sprintet durch die einzelnen Abschnitte, erledigt Gegner mit verschiedenen Waffengattungen, deren Munition im Level herumliegt, und sucht händeringend den Ausgang. Zwischendurch sammelt er begehrte Edelsteine ein und erhöht so sein Punktekonto oder stopft sich Naschkram zwischen die Nagezähne, der ihn ab einer bestimmten Dosis unverwundbar macht. Danach geht's weiter ins nächste Kapitel.

Der Spieler hat diesmal nicht nur die Wahl zwischen Jazz und seinem Kumpel »Spaz«, sondern kann alternativ auch noch die attraktive Hoppelschönheit »Lori« spielen. Die vollführt eine recht effektive Wirbelattacke, wenn sie sich duckt.

Neben den eigentlichen »Secret Files« enthält die CD zusätzlich einen Level-Editor sowie das komplette normale »Jazz Jackrabbit 2«. **(hf)**

Henrik Fisch ★★★★

Bringt ja erst einmal Spaß das Ganze: Ein zweidimensionales Hüpf- und Schießspiel nach guter alter Machart, bei dem es schlichtweg um Punktesammeln geht. Zwei Macken trüben den Spielspaß: Die Steuerung ist wie beim Vorgänger immer noch nervig, und die Figuren sind für meinen Geschmack immer noch viel zu klein.

Die Auflösung kann man zwar anpassen, und dadurch werden auch die Figuren größer, aber dann sieht man weniger vom Spielfeld. Alles in allem macht die Sache zwar Laune, ist aber nichts, für das man sich auf dem Weg zum Softwarehändler unbedingt seine Schuhsohlen ruinieren möchte.

- \+ Bringt immer noch Spaß
- − Hakelige Steuerung
- − Fitzelige Figuren

Jazz Jackrabbit 2 – The Secret Files

Hersteller:	Project Two Interactive
Testversion:	Beta vom März '99
Betriebssystem:	Windows 95/98
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	bis 32 (Internet)
3D-Karten:	–
Hardware, Minimum:	Pentium/90, 16 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium/200MMX, 32 MByte RAM

PC Player Wertung

Grafik:	50	Sound:	50
Einstieg:	70	Komplexität:	50
Steuerung:	40	Multi-Player:	60

Spielspaß: 61

Simulation für Fortgeschrittene und Profis

3D Schach Genie



Ebenso interessant wie lehrreich ist es, inmitten einer Meisterpartie selber einzugreifen.

Der digitale Schachpartner verhält sich optisch und spieltechnisch unspektakulär, aber dafür grundsolide. Sie brüten wahlweise über einem frei drehbaren 3D-Brett samt vier Figurensätzen oder unter Hinzuziehung der spröderen, aber weitaus übersichtlicheren 2D-Darstellung. Die Spielstärke läßt sich dank der stufenlos regulierbaren Bedenkzeit von Anfängerniveau bis auf großmeisterliche Höhen schrauben. Auch die Stellungseingabe via Editor ist möglich. Vermißt wurde dagegen eine freie Eröffnungswahl, und auch die Analysefunktionen sind bescheiden. Glanzpunkt ist aber die erweiterbare Datenbank, die sage und schreibe mehr als eine Million unkommentierter Meisterpartien der Jahre 1834 bis 1998 beherbergt. **(md)**

Manfred Duy ★★★★

Ein neues Schachprogramm gleicht heutzutage der Eulenverfrachtung nach Athen. Schließlich gibt es mit Mephisto oder Fritz bereits digitale Partner von weltmeisterlichem Format. Dennoch findet sich für Schach Genie eine Nische. Und das weniger aufgrund der soliden Spielstärke, der akzeptablen Eröffnungsbibliothek und der einfachen Bedienbarkeit. Das bieten andere auch. Was die allerdings nicht haben, ist eine derart gigantische Datenbank – die sich nur leider nicht nach Eröffnungen sortieren läßt. Damit bietet Schach Genie zwar keine herausragende, aber doch eine stocksolide und mit 50 Mark angenehm preisgünstige Leistung.

- ➕ Stocksolide
- ➕ Riesige Datenbank
- ➖ Nur ein Spielstil
- ➖ Keine wählbaren Eröffnungen

3D Schach Genie

Hersteller:	Data Becker	**3D-Karten:**	–
Testversion:	Verkaufsversion 1.0	**Hardware, Minimum:**	Pentium/90, 8 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95/98	**Hardware, Empfehlung:**	Pentium/166, 32 MByte RAM
Sprache:	Deutsch		
Multi-Player:	2 (an einem PC)		

PC Player Wertung

Grafik:	20	Sound:	10
Einstieg:	60	Komplexität:	70
Steuerung:	80	Multi-Player:	10

Spielspaß: 68

Actionspiel für Einsteiger

The Creed



Hier schenkt uns der Clown noch eine Uzi, wenige Sekunden später wird er Selbstverbrennung begehen. (Direct3D)

In diesem Action-Spiel steuern Sie wahlweise die Silikonfrau Gene Matrix oder den Kopfgeldjäger Gene Wolfe über den Gefängnisplaneten Outpost IV. Als Wolfe wollen Sie Matrix einfangen, da auf ihren Kopf ein Vermögen ausgesetzt wurde, mit Matrix wollen Sie vor Wolfe fliehen. Per Tastatur wird das jeweilige Alter ego durch schlecht beleuchtete Gassen oder Kasinos gesteuert, immer auf der Suche nach besseren Waffen und Medi-Kits. Durch die Erfüllung von Aufträgen, die Sie an diversen Holo-Decks erhalten, kommen Sie diesen Zielen näher. **(uh)**

Udo Hoffmann ★★

Ließ sich der Geschäftsführer von Electronic Arts letztes Jahr bei seinem Australienurlaub von einem aufdringlichen Entwickler beschwatzen? Anders kann ich es mir kaum erklären, daß einer der renommiertesten Hersteller der Branche dieses Machwerk in sein Programm aufgenommen hat. Nur unter fürchterlichen Mühen läßt sich die Spielfigur in einem Kampf überhaupt steuern. Den Rest der Zeit läuft sie roboterhaft durch häßliche Gänge und wird dabei von zufällig des Weges kommenden Passanten beleidigt oder angegriffen. Was hilft es da, daß ich 150 primitive Aufträge absolvieren kann? Die sinnlose Brutalität (alle Leichen werden in Sekundenschnelle von Ratten aufgefressen) wirkt wie der letzte Anreiz, The Creed im Mariannengraben zu versenken.

- ➕ Viele Waffen
- ➖ Miserable Steuerung
- ➖ Klobige Charaktere
- ➖ Brutalität als Selbstzweck

The Creed

Hersteller:	Insomnia Entertainment/ Electronic Arts	**3D-Karten:**	Direct3D
Testversion:	Importversion 1.6	**Hardware, Minimum:**	Pentium/166, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95/98	**Hardware, Empfehlung:**	Pentium/200, 32 MByte RAM, 3D-Karte
Sprache:	Englisch		
Multi-Player:	2 (Modem), bis 8 (Netzwerk)		

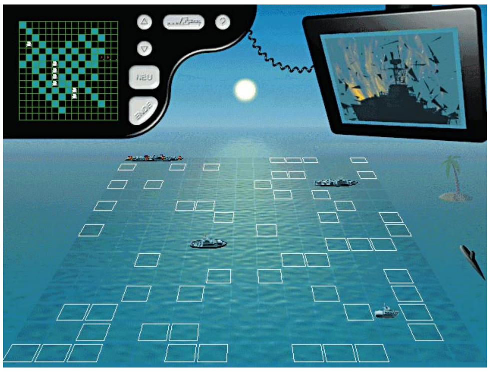
PC Player Wertung

Grafik:	30	Sound:	20
Einstieg:	30	Komplexität:	50
Steuerung:	30	Multi-Player:	20

Spielspaß: 25

Strategiespiel für Einsteiger

3D-Seeschlacht



Nur die großen Pötte verfügen über ausreichend Feuerkraft, um ihre gegnerischen Zwillingsbrüder zu versenken.

Was treibt seit »Schöler Pfeiffers« Zeiten dem Lehrer die Zornesröte ins Pädagogengesicht? Schiffe versenken! Wofür einst ein Bleistift nebst einem Blättchen Karopapier ausreichte, dafür muß in modernen Zeiten ein Rechner herhalten. Und dies, obgleich das schlichte Spielprinzip nur minimalst variiert wurde. Irgendwo auf einem karierten Meer postieren Sie Ihre ein bis vier Felder langen vier Schiffstypen. Der Gegner verfährt genauso, und schon wird bis zur Versenkung der Flotte blindlings hin- und hergeballert. Ganze drei Neuerungen sind dabei mit an Bord: Intakte Schiffe lassen sich auf bislang unbefeuerte Felder versetzen, mit einem U-Boot erspähen Sie die ungefähre Position des Feindes, und die limitierte Munition wird durch eine Warterunde ergänzt. **(md)**

Manfred Duy ★

Sie nennen weder Papier noch Bleistift Ihr eigen, halten den Windows-Minesweeper für ein spieltechnisches Bravourstück und wissen nicht, was Shareware ist? Dann dürfen Sie einen kurzen Blick auf diesen strategischen Rohrkrepierer riskieren ohne geistigen Schaden zu nehmen. Warum alle anderen von dem variationslosen Seelenverkäufer besser geziemenden Abstand halten sollten, ist schnell aufgezählt. Das reicht von absurden Autogeräuschen über Hirnsausen erzeugende Micker-Animationen bis hin zur fehlenden KI. Und wer's noch nicht wissen sollte: Für die hier geforderten 30 Märker bekommen Sie haufenweise Bleistifte sowie einen erklecklichen Schwung Karopapier.

+ Günstiger Preis ...

– ... aber geschenkt wäre noch zu teuer

3D-Seeschlacht

Hersteller:	bhv	**3D-Karten:**	–
Testversion:	Verkaufsversion 1.0	**Hardware, Minimum:**	Pentium/75, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95/98/NT	**Hardware, Empfehlung:**	Pentium/90, 32 MByte RAM
Sprache:	Deutsch		
Multi-Player:	2 (Netzwerk, Modem/Nullmodem)		

PC Player Wertung

Grafik:	10	Sound:	10
Einstieg:	70	Komplexität:	20
Steuerung:	40	Multi-Player:	40

Spielspaß: 17

Sportspiel für Einsteiger

Fußballfieber



Nach rund 300 Mausklicks befindet sich Deutschland endlich im Angriff: Der Screenshot schmeichelt dem wahren Geschehen über Gebühr. (Direct3D)

Ein ausschließlich mit der Maus zu steuerndes Sportspiel? Ist so etwas überhaupt möglich? In der Theorie ja, in der Praxis nicht, wie »Fußballfieber« eindrucksvoll demonstriert. Alles, was solche Programme seit jeher bieten, hat Topware schlicht übersehen. Außer einem Freundschaftsspiel gibt es – nichts. Zu zweit übers Internet: ja; an einem PC: nein. Im Spiel jagt die Trostlosigkeit erbarmungslos die Trivialität. Der dazugehörige Editor ist bitter nötig, ansonsten bleiben alle Kicker namenlos. **(Alex Brante/md)**

Alex Brante ★

Was habe ich Manfred nur angetan, daß ich Fußballfieber testen muß? Dieser Fieberwahn mit seinen sämtlichen drei real existierenden Optionen erzeugt nichts weiter als Schüttelfrost: Entweder darf ich an einer Partie teilnehmen (was schon eine Übertreibung ist); dem Computer zugucken (also eigentlich das gleiche) oder aber mit einem anderen Unglückseligen vor zwei PCs Platz nehmen (zu zweit zugucken, toll).
Auf dem Platz passiert außer einer wilden Klick-Orgie nicht viel. Theoretisch darf ich passen, die wuseligen Mitspieler mit der Maus anzuvisieren ist aber zumeist unmöglich, daher werden die Tore hier ausschließlich im Alleingang erzielt. Selbst für 20 Mark darf ich doch wohl so etwas wie ein Computerspiel erwarten, statt Leidtragender in einem total mißglückten Experiment zu sein.

+ Abgefahrene Grundidee

– ... die voll in die Hose ging

Fußballfiber

Hersteller:	Optical Systems/Topware	**3D-Karten:**	Direct3D
Testversion:	Verkaufsversion 2.0	**Hardware, Minimum:**	Pentium/133, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95/98/NT	**Hardware, Empfehlung:**	Pentium/200, 32 MByte RAM, 3D-Karte
Sprache:	Deutsch		
Multi-Player:	2 (Modem, Nullmodem, Netzwerk, Internet)		

PC Player Wertung

Grafik:	30	Sound:	30
Einstieg:	50	Komplexität:	20
Steuerung:	10	Multi-Player:	20

Spielspaß: 9

Spiele-Test





Kein Spiel, sondern ein ganzes Spielsystem steht diesen Monat im Museumsrampenlicht. Das für tot und begraben befundene Mattel Intellivision lebt im Emulations-Nirwana weiter: Eine neue CD-ROM enthält über 50 ganz legale Spiele-ROMs.

Und es versammelte sich die Familie vor dem Fernseher, um sich an einer neuen Unterhaltungsform zu laben: »Schaut, ein Pixel! Schaut, der Pixel bewegt sich! Schaut, ein Schläger läßt den Pixel abprallen!« In den Kindertagen der Videospiele waren die Reizschwellen niedrig und das Staunen groß. Doch die Ansprüche wuchsen: Anfang der 80er Jahre war man schon vom Atari VCS und seinen austauschbaren Spielmodulen verwöhnt. Die Pixel als solche waren immer noch gut sicht- und zählbar, bildeten aber im Verbund erkennbare Spielfiguren, sogar in Farbe.

In diesem Zeitalter der grafischen Genügsamkeit kam das Erscheinen des Mattel Intellivision einer technischen Sensation gleich. Die Konsole erlaubte feiner aufgelöste Grafiken als das Atari VCS und hatte relativ anspruchsvolle Software im Angebot. »Soccer« und »Hockey« waren Pflichtkäufe für Sportspiel-Fans, »Utopia« verlangte strategisches Insel-Management. In den USA wurden Titel wie »Baseball« oder das fesselnde Ballerspiel »Astro Smash« über eine Million mal verkauft.

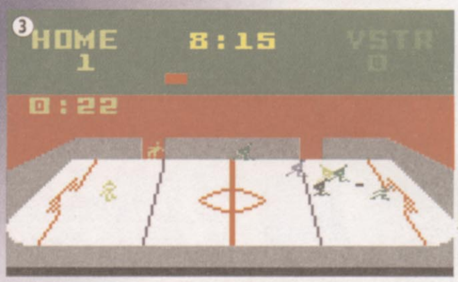
Wer seinem alten Intellivision nachweint oder einfach nur ein Stück Videospiel-Geschichte kennenlernen möchte, kann für rund 30 Dollar eine Zeitreise in die 80er Jahre antreten. Mattel-Spieleprogrammierer von damals, die unter dem Namen »Blue Sky Rangers« Ruhm erlangten, haben die Rechte für die meisten Intellivision-Oldies erworben. Über 50 Spiele-ROMs wurden ganz legal zusammen mit einem Emulator auf die CD »Intellivision lives!« gepackt. Ein schnöder Windows-Pentium mit 8 MByte RAM genügt, um sich an 8-KByte-Kleinoden zu erfreuen, die einst über 100 Mark das Stück kosteten.

Emulator, Spiele, Hintergrundinfos. Als besonderen Bonus enthält »Intellivision lives!« einige bis dato unveröffentlichte Konsolen-Kostbarkeiten.

Drei Intellivision-Klassiker in der taurischen PC-Emulation: Astro Smash (1), Frog Bog (2) und Hockey (3).







Nicht nur wegen der Emulation einiger bislang unveröffentlichter Spiele ist dieses Konsolen-Revivial ein Freudenfest für alle Zockerveteranen jenseits der 30. Zu jedem Titel gibt es liebevoll zusammengetragene Hintergrundinfos wie Verkaufszahlen, Bug-Listen und Trivia-Anekdoten. Eine informative und lustig bebilderte Historie der Intellivision-Geschichte rundet die gelungene Wiederbelebung ab.

Was fehlt, sind Intellivision-Spiele von Drittanbietern wie Imagic sowie Spielautomaten-Umsetzungen. Aber auch so beherbergt die rund 30 Dollar teure CD genug tadellos emulierte Oldies, um beim Spieler einen Gefühlscocktail aus Wehmut und Wiedersehensfreude auszulösen.

(Heinrich Lenhardt/md)

Intellivision im Internet



Auf der Webseite www.intellivisionlives.com werden Jugendträume wahr. Beim Rumklicken stolpert man über historische Fakten, eingescannte Prospekte und Spieldesigner-Biographien. Doch grau ist alle Theorie – am besten ziehen Sie sich die Pixelwunder von damals selber rein. Sechs Intellivision-Spiele samt Emulator können Sie kostenlos downloaden und ausprobieren. Wahre Fans, die sich die volle Dröhnung geben wollen, bestellen für rund 30 Dollar plus Versandkosten die auf dieser Seite besprochene CD-ROM »Intellivision lives!«.

Diverse

- **Erstveröffentlichung:** ab 1980
- **System:** Mattel Intellivision
- **Hersteller:** Intellivision Productions
- **Historisch wertvoll, weil ...:** ... das nahezu komplette Oeuvre einer richtungsweisenden Konsole zugänglich wird, die vor fast 20 Jahren mit relativ anspruchsvollen Spielen imponierte.

Spiele-Test

Budgets & Spielesammlungen

Sparschwein

Ob günstige Einzeltitel oder ganze Kompilationen, auf dem schnellebigen Spielemarkt wartet immer ein Schnäppchen auf Sie – hier stellen wir Ihnen die neuesten Angebote vor.

M1 Tank Platoon 2

Hasbro Interactive bringt die Panzersimulation »M1 Tank Platoon 2« nochmals als Budget-Titel auf den Markt.

Versuchen Sie, in zehn Einzelmissionen oder in den fünf Kampagnen mit Ihrer Truppe den Sieg zu erringen. Befrieden Sie die aktuellen oder halb aktuellen Krisenherde der Welt, machen Sie aufsässigen Diktatoren, die den Weltfrieden gefährden, den Garaus. Mit Hilfe der taktischen Karte, die im Menü abrufbar ist, behalten Sie stets den Überblick beim Taktieren oder Kommandos geben und sehen sofort, wenn Not am Mann ist. Im Mehrspieler-Modus können bis zu acht Feldherren um den Sieg ringen.



Versuchen Sie mit gutem Feuergeschütz den Gegner unschädlich zu machen. (M1 Tank Platoon 2)

M1 Tank Platoon 2

- **Hersteller:** Hasbro Interactive
- **Sprache:** Deutsch
- **Circa-Preis:** 30 Mark
- **Hardware:** Pentium/166, 16 MB RAM
- **Anleitung:** Gut
- **Masse:** Gut
- **Klasse:** Sehr gut

Adventure Hall of Fame

Einen Leckerbissen für alle Abenteurer bietet Interplay mit seiner Kompilation »Adventure Hall of Fame«. Fünf Titel und eine Missions-CD sind mit von der Partie. Das Action-Adventure »Die by the Sword« samt seiner Zusatz-CD »Das Schwert des Schicksals« bietet spannende Unterhaltung. Schlüpfen Sie in die Rolle von Enric, wagen Sie sich in unterirdische Gefilde, versuchen Sie Ihre Liebste vor einem brutalen Ritualmord zu retten und bekämpfen Sie mit Ihrem Schwert Ragastars Reich. Auch für die Rollenspielfangemeinde hält Interplay ein Schmankerl bereit: »Fallout«. Sie müssen sich dabei nach einer nuklearen Katastrophe bewähren, Ihren Helden stellen Sie bei Bedarf ganz individuell zusammen. In »Baphomets Fluch« und »Baphomets Fluch 2: Der Spiegel der Finsternis« stolpern Sie in der Rolle von George Stobbart in allerlei rätselhafte Situationen. Abgerundet wird diese Zusammenstellung von dem altbekannten Rollenspiel »Stonekeep«. Um Ihre Seele nicht für immer an die Mächte der Finsternis zu verlieren, sollten Sie besser die Ihnen auferlegten Prüfungen bestehen.



Grand Prix 2

Die klassische Rennsimulation »Grand Prix 2« läßt Sie bei der Fahrer- und Konstrukteurmeisterschaft antreten. Wählen Sie dazu zunächst einen der 28 Fahrer, bevor Sie das erste der insgesamt 16 Rennen fahren. Nachdem Sie ein paar Trainingsrunden absolviert und den Wagen in den Griff bekommen haben, stehen Ihnen jede Menge Tuningmöglichkeiten offen. Zum Glück gibt es das Handbuch, das bei allen Unsicherheiten hilfreich zur Seite steht. Im Mehrspieler-Modus können zwei Fahrer via Modem antreten, sonst sind 26 Spieler abwechselnd an einem Rechner möglich. (nr/md)



Aus dem Cockpit haben Sie gute Sicht auf Ihre Gegner. (Grand Prix 2)

Adventure Hall of Fame

- **Hersteller:** Interplay
- **Sprache:** Deutsch
- **Circa-Preis:** 89 Mark
- **Hardware:** Pentium/166, 16 MByte RAM
- **Anleitung:** Gut
- **Masse:** Sehr gut
- **Klasse:** Gut

Grand Prix 2

- **Hersteller:** Hasbro Interactive
- **Sprache:** Deutsch
- **Circa-Preis:** 30 Mark
- **Hardware:** Pentium/90, 8 MByte RAM
- **Anleitung:** Sehr gut
- **Masse:** Gut
- **Klasse:** Gut

Aktuelle Spielesammlungen

Titel:	Inhalt:	Hersteller	Preis:	Player-Kauftip:
Adventure Hall of Fame	Die by the Sword, Die by the Sword – Das Schwert des Schicksals, Fallout, Baphomets Fluch, Baphomets Fluch 2, Stonekeep	Interplay	89 Mark	★★★★

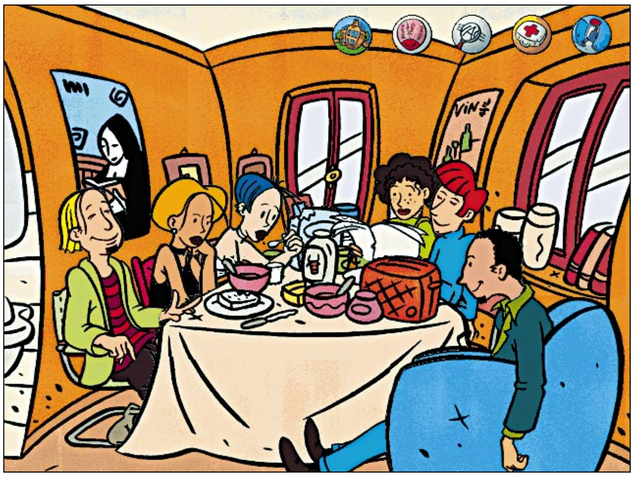
Aktuelle Budget-Titel

Titel:	Genre:	Test in Ausgabe:	Hersteller:	Preis:	Player-Kauftip:
Arcade Pool 2	Sport	–	Hasbro Interactive	30 Mark	–
Civilization 2	Strategie	5/96	Hasbro Interactive	30 Mark	★★★★
Flottenmanöver	Strategie	3/97	Hasbro Interactive	30 Mark	★★
Floyd – Es gibt noch Helden	Adventure	12/97	Infogrames	20 Mark	★★★
Golf Pro, The	Sport	5/98	Empire	30 Mark	★★★
Grand Prix 2	Rennspiel	9/96	Hasbro Interactive	30 Mark	★★★★
Grand Prix Manager 2	Wirtschafts-simulation	2/97	Hasbro Interactive	30 Mark	★★★★
M1 Tank Platoon 2	Simulation	5/98	Hasbro Interactive	30 Mark	★★★★★
Transport Tycoon Deluxe	Wirtschafts-simulation	12/95	Hasbro Interactive	30 Mark	★★★★
Worms 2	Action	3/99	Hasbro Interactive	30 Mark	★★★★
X-COM Apocalypse	Strategie	8/97	Hasbro Interactive	30 Mark	★★★

Bizarre Anwendungen

Mit Gummi oder ohne?

Wilde Herzen: Ein ganzes Jahr lang können Sie das bunte Treiben einer jungen Wohngemeinschaft bis ins Detail verfolgen. Doch auf die Gefühle kommt es an.



▲ Sodom und Gomorrha: Sechs fröhliche WG-Mitglieder können's nicht lassen. Und Sie dürfen sich alle ihre kleinen Erfahrungsberichte anhören.

Betrachten wir heute doch mal das Leben von Peter P. (Name von der Redaktion geändert). Peter gibt sich alle Mühe, beim anderen Geschlecht zu landen. Er hat einen Ohrring, trägt angesagte Designerklamotten und hat stundenlang vor dem Spiegel scharfe Standardausdrücke einstudiert. Besonders stolz war er immer auf seine Mimik »Hey Baby, ich bin ein super Typ. Laß uns ein paar Briefmarkenalben anschauen gehen.« Doch im Rausch der Disco scheint all seine mühsam antrainierte Coolness nichts zu nützen.

Woran liegt das nur? Sollte er vielleicht doch von Nike zu Adidas wechseln? Hat er den neusten Trend verpaßt?



Anhand diverser Tagebucheintragungen verfolgen Sie die Lusterlebnisse der sechs peinlich genau.

»SEX Komplex« greift derartig brisante Themen schonungslos auf. Mit auf deutschen CDs bislang schmerzlich vermißter Eindringlichkeit werden junge Menschen behutsam in die komplizierten Windungen der Partnerbalz eingeführt. Peter kann geholfen werden. Denn die sechs WG-Mitglieder, mit denen sich dieses Programm eingehend beschäftigt, decken scham- und hemmungslos ihre intimsten Gefühle auf. Und sie haben Peter (und auf Wunsch auch Ihnen) eine Menge zu erzählen. Wer daraus nicht entscheidende Lehren zieht, ist selber schuld.

Lehre 1: Verlaß das Haus niemals ohne Pariser. Im Zeitalter von Aids und behördlich initiierten Aufklärungskampagnen törnt nichts so sehr ab wie das Fehlen von etwas Gummi.

Lehre 2: Toleranz kennzeichnet den Mann von Welt. Wer weder Schwule noch Lesben in seinem Freundeskreis hat, ist ein bornierter Ewiggestriger, der viel verpaßt.



Je nach Charakter reagiert man anders: Der schüchterne Lukas ist leicht aus der Ruhe zu bringen, die abgefahrene Kiko hat schon viel erlebt.

Lehre 3: Sei offen, sei hemmungslos, sei ganz du selbst. Trends sind nicht wichtig, verhülle mit ihnen nicht deine schillernde Persönlichkeit. Der Erfolg kommt dann ganz von alleine. Damit der geneigte User auch genug Anschauungsmaterial für die Gültigkeit dieser Offenbarungstheorien erhält, verfolgt er ein ganzes Jahr lang das tolle Treiben der tollen Wohngemeinschaft. Neben dem obligatorischen Quotenhomo (erstaunlich, daß ein Quotenausländer fehlt) finden wir auch den verträumten Romantiker, die etwas unsichere Naturschönheit und die hippe House-Liebhaberin vor. Wie in einem Kondensat der wildesten »Gute Zeiten, schlechte Zeiten«-Folgen hat praktisch jeder mit jedem irgendwann was gehabt. Der Schüchterne erlebt das berühmte »erste Mal«, der Homosexuelle findet endlich die große Liebe, die Naturschönheit verkracht sich mit ihrem Freund und verträgt sich wieder. Ja, hier erwartet einen das pralle Leben mit seinen alltäglichen kleinen Dramen und Winkelzügen.

Eine Überdosis Gefühl? Die Zielgruppe wird's schon verkraften. **(uh)**

SEX KOMPLEX

HERSTELLER:
Nova Media Verlag

PREIS: **ca. 40 Mark**

HARDWARE-MINIMUM:
Pentium/133, 16 MByte RAM, Windows 95/98

PRAKTISCHER NUTZEN:
Groß, geht es doch um die wichtigste Sache der Welt.

ORIGINALITÄTSFAKTOR:
Hoch, ein ernstgemeintes Ringen um die optimale Anmache und ähnliches.

MÖGLICHE FOLGESCHÄDEN:
Sie reden mit Wildfremden in aller Offenheit über Ihre Sexualprobleme.

DAS PC-PLAYER-FAZIT:
Die große, weite Welt der Gefühle auf einer kleinen, engen CD.

Hotlines

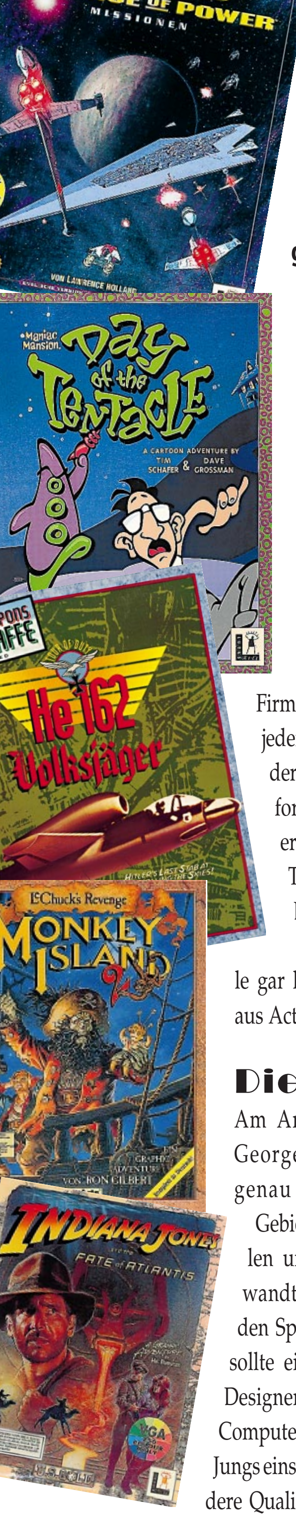
Name der Firma	Hotline-Telefon	Sprechzeiten	Internet
3D Realms	–	–	www.3drealms.com
7th Level	siehe Infogrames	–	–
Access (Links LS)	siehe Eidos	–	www.accesssoftware.com
Acclaim	01805 33 55 55	24-Std.-Service	www.acclaimnation.com
Acclaim (techn. Support)	089 32 94 06 00	24-Std.-Service	–
Activision (Spiele)	0190 51 00 55	Mo-So 16-18 Uhr	www.activision.com
Activision (techn. Support)	01805 22 51 55	Mo-So 16-18 Uhr	–
Adventuresoft	siehe Infogrames	–	–
Aftermath	siehe THQ	–	–
American Technos	siehe THQ	–	–
Anco	siehe THQ	–	–
Ascaron	05241 966 90	Mo-Fr 14-17 Uhr	www.ascaron.com
Attic Entertainment	07431 543 23	Mo-Fr 13-18 Uhr	www.attic.de
Aztech Systems	0421 162 56 40	Mo-Do 9-12:30, 13:30-17 Uhr, Fr 9-12:30, 13:30-15:30 Uhr	www.aztech.com.sg
Barbie	02131 96 51 10	Mo-Fr 9-18 Uhr	www.softgold.com
Berkeley Systems	–	–	www.berksys.com
Blizzard	siehe Cendent	–	www.blizzard.com
Blue Byte	0208 450 29 29	Mo-Do 15-19, Fr 15:30-19:30 Uhr	www.bluebyte.de
Broderbund	0180 235 45 49	Mo-Fr 9-18 Uhr	www.broderbund.com
Bullfrog	siehe Electronic Arts	–	www.bullfrog.co.uk
Canal + Multimedia	siehe Infogrames	–	–
CDV	0721 97 22 40	Mo-Fr 8:30-17:30 Uhr	www.cdv.de
Cendent Software	06103 99 40 40	Mo-Fr 9-19 Uhr	www.sierra.de
Creative Labs	089 957 90 81	Mo-Fr 9-17:30 Uhr	www.creaf.com
Cryo (techn. Support)	05241 95 35 39	tägl. 15-20 Uhr	www.cryomaxupport.de
Cryo (Spiele-Hotline)	0190 51 00 59	–	–
DID	siehe Infogrames	–	–
Disney Interactive	069 66 56 85 55	Mo-Fr 9-18, Sa 13-18 Uhr	www.disney.de
Dynamix	siehe Cendent	–	–
EA Sports	siehe Electronic Arts	–	–
Ego Soft	siehe THQ	–	–
Eidos Interactive Deutschland	0180 522 31 24	Mo-Fr 11-13 und 14-18 Uhr	www.eidos.com
Electronic Arts	0190 57 23 33	Mo-Fr 9:30–17:30 Uhr	www.ea.com
Empire	089 85 79 51 38	Mo-Do 13-20 Uhr, Fr 12-16 Uhr	empire-us.com
Europress	–	–	www.europress.co.uk
Gamebank	siehe THQ	–	–
Gametek	02161 18 97 20	Mo-Fr 10-18 Uhr	www.gametek.com
Gravis	0130 81 06 54	Mo-Fr 9-16 Uhr	www.gravis.com
Gremlin	–	–	www.gremlin.co.uk
Grolier	–	–	www.gi.grolier.com
GT Interactive (akt. Spiele)	01805 25 43 92	24-Std.-Service	–
GT Interactive (Merchandising)	01805 25 43 94	24-Std.-Service	www.gtinteractive.de/shop
GT Interactive (Warner)	01805 25 43 91	Mo-So 15-20 Uhr	www.gtinteractive.com
Guillemont	0211 338 00 44 66	Mo-Fr 9-17 Uhr	www.guillemont.com
Hasbro Interactive	01805 20 21 50	Mo-So 15-20 Uhr	HILFE@hiuk.com
Ikarion	0241 470 15 20	Mo-Fr 14-18 Uhr	www.ikarion.com
Impressions	siehe Cendent	–	–
Infogrames	0190 51 05 50	Mo-Fr 11-19 Uhr	www.infogrames.de
InterAct of Europe	04287 12 51 33	Mo-Do 8-17 Uhr Fr 8-14 Uhr	www.interact-europe.de
Interactive Entertainment	siehe THQ	–	–
Interactive Magic	08105 22 11 26	Mo-Fr 17-20 Uhr, Sa + So 14-17 Uhr	www.imagicgames.de
Interplay	0044 1628 42 37 23	–	www.interplay.com
Jane´s Combat Simulation	siehe Electronic Arts	–	–
JoWood	siehe Infogrames	–	–
Konami	069 95 08 12 88	Mo-Fr 14-18 Uhr	www.konami.com
Living Books	0044 14 29 52 02 51 (England)	Mo-Fr 8-17 Uhr	www.livingbooks.com
Logic Factory	siehe THQ	–	www.logicfactory.com
LucasArts	siehe THQ	–	www.lucasarts.com
Magic Bytes	05241 95 33 33	Mo-Do 17-19 Uhr	www.magicbytes.com
Max Design	siehe Infogrames	–	–
Maxis	siehe Electronic Arts	–	www.maxis.com
Microprose	01805 25 25 65	Mo-Fr 14-17 Uhr	www.microprose.com
Microsoft (techn. Support)	01805 67 22 55	Mo-Fr 8-18 Uhr	www.microsoft.de
Microsoft direkt	0180 525 11 99	Mo-Fr 8-18 Uhr	www.microsoft.de
Mindscape	0208 992 41 14	Mo, Mi, Fr 15-18 Uhr	www.mindscape.com
Mission Studios	siehe THQ	–	–
Navigo	089 32 47 31 51	Mo-Fr 9-12 Uhr	www.navigo.de
Neo	0043 16 07 40 80 (Österreich)	Mo-Fr 10-16 Uhr	www.info.co.at/neo
New World Computing	–	–	www.nwcomputing.com
Novalogic	siehe Electronic Arts	–	www.novalogic.com
Ocean	siehe Infogrames	–	www.ocean.com
Origin	siehe Electronic Arts	–	www.ea.com.origin
Paramount	–	–	www.paramount.com
Playmates	siehe THQ	–	www.playmatestoys.com
Pony Canyon	siehe THQ	–	–
Psygnosis	01805 21 44 33	Mo-Fr 15-20 Uhr	www.psygnosis.com
Rainbow Arts	siehe THQ	–	–
Sales Curve Int.	siehe THQ	–	–
SCI	siehe THQ	–	–
Sir-Tech	–	–	www.sir-tech.com
Software 2000	0190 57 20 00	Mo-Fr 11-13, 14-18 Uhr	www.software2000.de
Spectrum Holobyte	siehe Microprose	–	www.microprose.com
SSI (Spiele ab 7/95)	siehe Mindscape	–	www.ssionline.com
Sunflowers	siehe Infogrames	–	–
T + E	siehe THQ	–	–
Take 2	0180 530 45 25	Mo-Fr 10-18 Uhr	www.bmginteractive.de
TerraTec	02157 81 79 14	Mo-Fr 13-20 Uhr	www.TerraTec.de
The Logic Factory	siehe THQ	–	–
THQ	02131 96 51 11	Mo, Mi, Fr 15-18 Uhr	www.softgold.com
THQ (techn. Support)	02131 96 51 10	Mo-Fr 9-17 Uhr	–
Toca	siehe THQ	–	–
Topware	0621 48 28 66 33	Mo-Fr 14-18 Uhr	–
Ubi Soft	0211 338 00 33	Mo-Fr 9-17 Uhr	www.ubisoft.de
Union Reality	siehe THQ	–	–
Viacom New Media	–	–	www.viacomnewmedia.com
Victokay	siehe THQ	–	–
Vipcord Games	siehe THQ	–	–
Virgin	040 89 70 33 33	24-Std.-Service	www.vie.com
Vobis	0190 78 77 76	Mo-Fr 7-22 Uhr	www.vobis.de
WEKA (PC Player)	*0190 87 32 68 11 (3,63 Mark/Minute)*	*Mo-So 11-24 Uhr*	*www.pcplayer.de*
Westwood	siehe Electronic Arts	–	–



Hersteller-Historie: LucasArts



Das Lucas-Evangelium

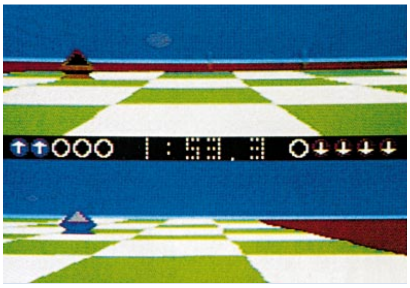


Man kann den Krieg der Sterne lieben oder hassen – dankbar müssen wir Computerspieler ihrem geistigen Vater George Lucas trotzdem sein: Ohne seine Initiative hätte es weder Guybrush noch Indy, weder X-Wings noch Jedis auf dem Monitor gegeben.

Trotz leichter Schwächeanfälle in der Neuzeit hat der Name LucasArts noch immer einen mächtig guten Ruf: Kaum ein Hersteller produzierte im Laufe seiner Firmengeschichte so viele Hits. Und fast jeder von uns hat Ende der 80er, Anfang der 90er über einem Adventure der kalifornischen Kreativlinge gebrütet: Wer erinnert sich nicht an machthungrige Tentakel und Geisterpiraten, an rauhe Biker und seltsame Außerirdische? Dabei waren die allerersten vier Spiele gar keine Abenteuer, sondern Mixturen aus Action und Simulation.

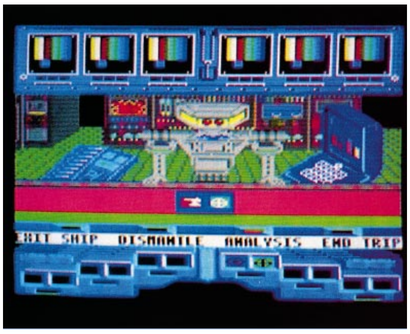
Die Lucas-Frühzeit

Am Anfang war der George: Lucas, um genau zu sein. Der Gebieter über Rebellen und Todessterne wandte sich 1982 an den Spieleschreiber Peter Langston. Dieser sollte ein Team von Programmierern und Designern um sich scharen, um neuartige Computerspiele zu entwickeln. »Als ich die Jungs einstellte, achtete ich nicht auf eine besondere Qualifikation. Ich wollte Leute, die wirklich hinter dem stehen, was sie machten«, so Peter. Aus diesem Grund entwickelte das bald siebenköpfige Team eine Reihe von Probespielen, anhand derer sie sich in das Metier einarbeiten wollten. Zwei davon mutierten 1984 zu den ersten Lucas-Titeln überhaupt: »Ballblazer« und »Rescue on Fractalus«, zunächst für den Atari XL/XE geschrieben. Doch beide erschienen erst ein Jahr später: Hacker waren nämlich in den Lucas-Server eingedrungen und hatten den kompletten Programmcode der Spiele gestohlen und weiterverbreitet. Erst bei der Fertigstellung der C64-Versionen gab es auch die Atari-Varianten offiziell zu kaufen.


Ballblazer (1984)

Während Ballblazer ein futuristisch-rasantes Action-Sportspiel mit sich bewegenden Toren samt Splitscreen und Ego-Perspektive war, handelte es sich bei Rescue on Fractalus um eine Art Flugsimulator, bei dem abgestürzte Piloten auf dem sturmumtosten Planeten Fractalus auf Rettung hofften. Designer David Fox hatte den zweiten Star-Trek-Kinofilm gesehen und war von der computergenerierten Genesis-Sequenz tief beeindruckt. »Das kriegen wir nie auf einem 8-Bit-Computer hin«, meinte er zu seinem Zimmerkollegen Loren Carpenter. Der war Fraktal-Spezialist und meinte: »Wart's nur ab.« Ein paar durchgrübelte Tage später präsentierte er Fox seine Fraktalroutine. »Sie war fantastisch, so etwas hatte man auf einem 8-Bit-Computer noch nie gesehen, und ich entwickelte ein Spiel dazu.« Rescue on Fractalus eben, das damit zu seinem Namen kam. Zu jener Zeit schaute sogar George Lucas persönlich öfters mal vorbei. »Er meinte, als er die feindlichen Jaggies auf Fractalus sah: 'Man muß die abballern können'. Also bauten wir es ein«, so David.


Rescue on Fractalus (1984)


Koronis Rift (1986)

Neue Fraktale

Der Erfolg der Erstlinge spornte das nun langsam wachsende Team gewaltig an. Ein gewisser Ron Gilbert wurde neben Noah Falstein und Aric Wilmunder an »Koronis Rift« gesetzt. Auf einem plötzlich aufgetauchten Planeten warten Technologie-Schätze der Ancients darauf, von Glücksrittern geborgen zu werden. Fast jedenfalls, denn die Guardians, genmanipulierte Krieger, wollen das verhindern. Die Fractalus-Engine kam stark verbessert erneut zum Einsatz.

»The Eidolon« besaß eine nicht minder fantasievolle Geschichte. Dr. Josef Vincent Agon entwickelte im 19. Jahrhundert eine Maschine, mit







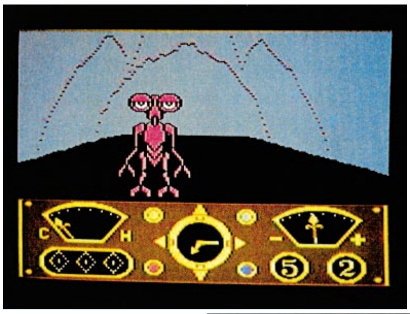




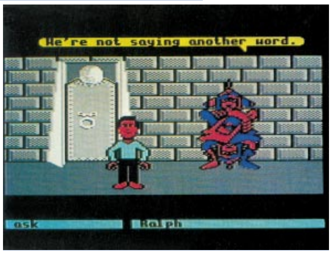


der er in eine fremde Dimension reisen konnte: den Eidolon. Er verschwand jedoch spurlos, nur sein Tagebuch und den Eidolon fand man 100 Jahre später auf dem Dachboden seines Hauses. Klare Sache, was zu tun war: In den sieben Abschnitten der fremden Dimension nach dem Professor suchen und dabei Drachen und andere Kreaturen überwältigen.

Anno 1986 erschien noch ein drittes Lucas-Spiel: »Labyrinth«, zum gleichnamigen Kinofilm. Gemeinsam von George Lucas und Jim Henson (»Die Muppets«) ins Leben gerufen, floppte er gar gräuslich – trotz oder vielleicht auch wegen der Mitwirkung der Pop-Ikone David Bowie. So wollte denn niemand das Spiel kaufen, das daher nie



The Eidolon (1986)

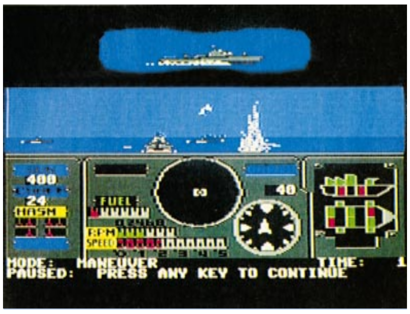


Labyrinth (1986)

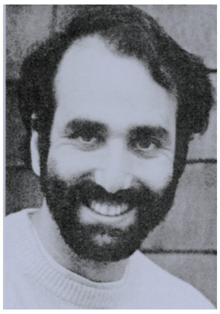
offiziell in Deutschland zu bekommen war. Jammerschade, denn schlecht war es keineswegs. Eine solch gute Filmumsetzung hatte es genaugenommen bis dahin noch nicht gegeben: In 3D und einer Schräg-von-oben-Ansicht galt es, dem Labyrinth zu entkommen, das bei jedem Spiel neu angeordnet wurde. Erste Dialoge, Puzzles und Action-Sequenzen gaben schon einen Ausblick auf kommende Adventures.

Schiff ahoi!

Ein Sprung ins kalte Wasser war 1987 »P.H.M. Pegasus« – wohl die erste und einzige Simulation eines Tragflügelbootes überhaupt. Projektleiter Noah Falstein und sein Team wollten zuerst eine Hubschraubersimulation realisieren, doch »nach reiflichen Überlegungen einigten wir uns darauf, daß so etwas nicht auf einem Heimcomputer machbar ist.



P.H.M. Pegasus (1987)



Noah Falstein

So schnelle 3D-Grafik kannst du nicht programmieren.« So ging es hinaus aufs Wasser, »schließlich gibt es da keine Bäume und Schluchten.« Über Hovercrafts kamen Noah und Co. dann auf besagte Hydrofoils oder Tragflügelboote. Nachwuchskapitäne bekamen es 1988 im deutlich simulationslastigeren Nachfolger »Strike Fleet« gleich mit einer ganzen Flotte unterschiedlichster Schiffe zu tun. Nach diversen Querelen mit Electronic Arts, denen unter anderem Noahs zu zwei Dritteln fertige Helikoptersimulation »Black Hawk« zum Opfer fiel, nahm Lucas den Vertrieb schließlich in die eigenen Hände.

Einst und jetzt

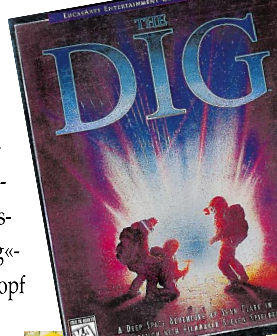
Ende der 80er mußten die Angestellten noch selbst zupacken: Weil beispielsweise kurz vor der Auslieferung von »The Secret of Monkey Island« die Verpackungsfirma den gewaltigen Softwareberg nicht mehr bändigen konnte, mußten nach Dienstschluß alle mithelfen. »Das waren noch wilde Zeiten«, erinnert sich Lisa Star, internationale Koordinatorin tätig. »Wir packten Code-Räder und Disketten eigenhändig in die Schachteln. Ron Gilbert war auch mit von der Partie – er signierte einige Packungen oder legte dann und wann einen ebenfalls unterschriebenen Dollarschein mit hinein.«

In den alten Tagen residierten die Programmierer und Designer noch direkt auf der Skywalker Ranch im Lucas Valley. In der Adventure-Blütezeit expandierte LucasArts mehr und mehr, so daß 1992 ein Umzug in ein normales Bürogebäude in San Rafael anstand. Und nicht nur der Ort hat sich geändert: Nur wenige von der »alten Garde« sind heute noch dabei. Hal Barwood arbeitet nach »Indiana Jones and the Fate of Atlantis« am neuen Indy-Action-Adventure. Larry Holland gründete Totally Games und versorgte LucasArts von dort mit der »X-Wing«-Serie. Tim Schafer, kreativer Kopf hinter Klassikern wie »Day of the Tentacle«, »Full Throttle« und zuletzt »Grim Fandango«, genießt gerade wohlverdiente Urlaubstage.

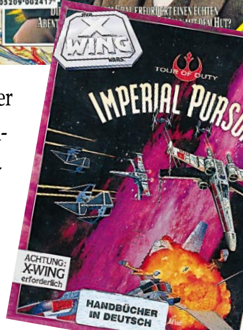
Zahlreiche Helden der Frühzeit wie Noah Falstein, David Fox oder Ron Gilbert wechselten teilweise firmenintern: Fox bastelte beispielsweise an dem leicht obskuren Projekt, Lucas-Automaten für Einkaufszentren zu entwickeln. Andere arbeiten an eigenen Projekten oder sind zum Teil nicht einmal mehr in der Computerspielebranche tätig. Einige Ex-Mitarbeiter blieben ihrem Stammhaus dennoch treu. Kalani Streichers Ronin Entertainment macht »Force Commander«, den vielverschobenen Echtzeit-Strategietitel aus dem Krieg-der-Sterne-Universum.

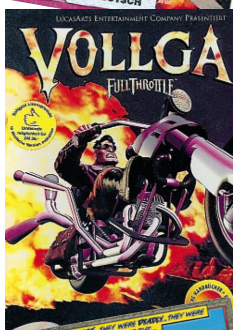
Und morgen?

Ansonsten scheint es, daß wirklich neue und schrille Ideen bei Lucas fürs erste ausgedient haben. Ein Blick auf die angekündigten Produkte illustriert diese Vermutung: Praktisch alle Titel gehören entweder ins Star-Wars-Universum oder zur Indiana-Jones-Saga. Leicht prekär war auch, daß »Grim Fandango« zwar von Kritikern und Spielern in hohen Tönen gelobt wurde, die Verkäufe dennoch deutlich hinter denen von Monkey Island und Konsorten zurückblieb. Andere Produkte wie das flaue »Rebellion« wären so früher sicher nicht erschienen. Es bleibt spannend, ob sich LucasArts berappeln und zu früheren Glanzzeiten zurückfinden kann. (ra)



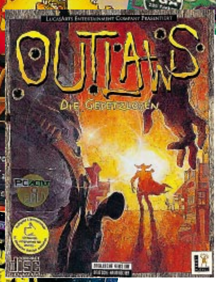














Abenteuerlich

Von »Maniac Mansion« über »Monkey Island« bis »Grim Fandango« – wohl kaum eine Spielefirma veröffentlichte in ihrer Firmengeschichte so viele hochklassige Adventures wie LucasArts.

Das erste Lucas-Adventure war 1987 »Maniac Mansion«, oder? Nicht wirklich: Bereits ein Jahr vorher erschien »Labyrinth«. Das optisch noch recht krude Spiel besaß schon die typischen Akteure, die in Maniac Mansion wieder auftauchen sollten. Dessen Väter Ron Gilbert und Gary Winnick hatten beim Schwenk vom Text zur Grafik hauptsächlich den Eingabekomfort im Sinn: »Alles sollte mit dem Joystick funktionieren, der Spieler sollte aber auch keinen Kampf mit einem blöden Icon-System haben.



Maniac Mansion (1987)



Indiana Jones and the last Crusade (1989)

Also kamen wir darauf, daß der Spieler mit dem Joystick seinen Eingabe-Satz konstruiert«, meint Ron. Die Geschichte um Dr. Fred und die entführte Freundin stellte das Team, zu dem auch David Fox und Carl Mey gehörten, vor nicht geringe technische Schwierigkeiten: »Uns hat die Diskettenkapazität Probleme gemacht«, erklärt Ron. »Die hatten nun mal nur etwa 170 KByte, und wir mußten alles auf zwei Seiten unterbringen.« Darauf lagerten 55 Räume mit mehr als sagenhaften 450 Gegenständen.

Ein Jahr später kam »Zak McKracken and the Alien Mindbenders« von David Fox auf den Markt, wieder mit dem von Ron Gilbert und Aric Wilmunder erfundenen SCUMM-Interpreter. Dieser wurde fortlaufend erweitert und ist bis heute in Gebrauch. Er erlaubt es, ohne große Programmierkenntnisse Ereignisse wie »Bewege Guybrush zum Grabstein« ins Spiel einzubauen. Storytechnisch ging es noch wilder zur Sache: Außerirdische wollen die Menschheit mit Verdummungsstrahlen gefügig machen. Wie schon im indirekten Vorgänger wurden gleich mehrere Figuren puzzlewirksam gesteuert. Legendär blieb der Benzinkanister auf dem Mars – für die Kettensäge in Maniac Mansion. Die mußte übrigens zusammen mit einer »nackten« Statue und dem »Hamster in der Mikrowelle«-Effekt aus der NES-Umsetzung verschwinden. Kein Sex und keine Gewalt, bitte, auf Nintendos Geheiß.



Ron, David und Noah Falstein versuchten sich 1989 an »Indiana Jones and the last Crusade«. Und siehe: Wie der Film wurde auch das Adventure ein Riesenhit. George Lucas und Steven Spielberg verfaßten für das Spiel Dialoge, die nicht im Kino zu hören waren. Bizarres Fakt am Rande: Für die deutsche Fassung mußte der Lokalisator von Hand jedes Hakenkreuz mit einem Malprogramm entschärfen.

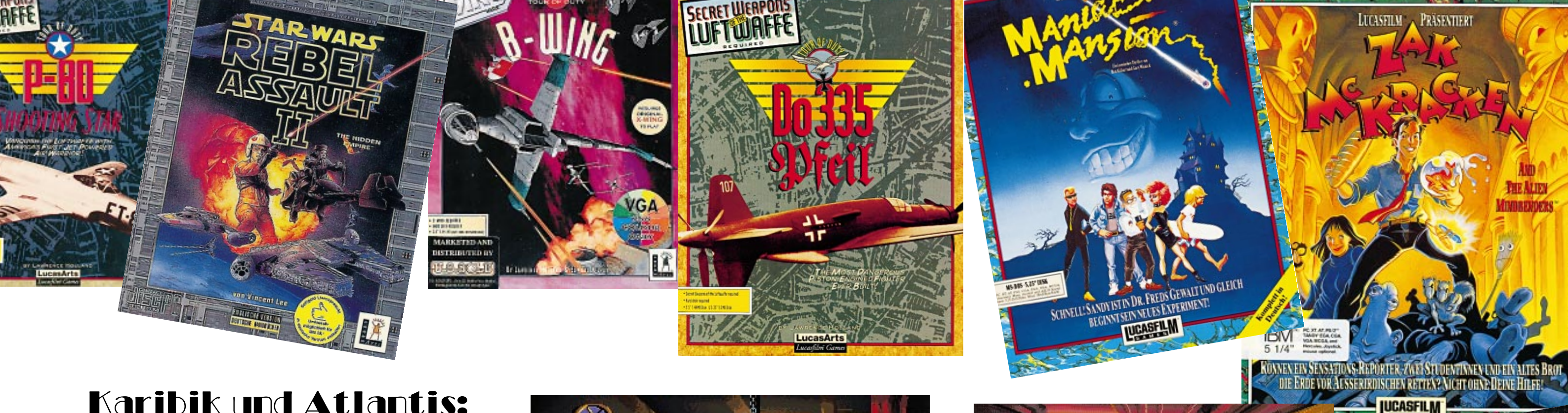
Indes arbeitete Ex-Infocom-Mann Brian Moriarty (»Trinity«) an »Loom«, einem zauberhaften Märchen mit Musik und Magie. Als Goodie lag 1990 eine Hörspielkassette in der Schachtel – so ganz konnte Brian seine Herkunft wohl nicht verleugnen. Grafiker Mark Ferrari wurmten indes die begrenzten Möglichkeiten der 16 Farben: »Man sagte mir: Neinneinnein, du kannst keine Farben mischen, sonst brauchen wir mehr Disketten für das Spiel.« Mark baute heimlich einen PC mit EGA-Karte auf, lud eins seiner Werke und machte sich aus dem Staub. Die Kollegen waren platt und entwickelten sofort neue Pack-Routinen, mit denen 60 Räume auf sechs Disketten paßten.



Zak McKrackens geistiger Vater: Lucas-Urgestein David Fox.

Wußten Sie, daß ...

- Ron Gilbert vor seiner LucasArts-Zeit DJ bei einem Radiosender war?
- Annie, Melissa, Leslie und Laurie aus »Zak McKracken« die Namen der Frauen und Freundinnen der Designer sind?
- David Fox den Namen McKracken in einem Telefonbuch fand? Der Vorname Zak wurde wegen seiner Kürze gewählt.
- auf Ron Gilberts Ideen die »Cut-Scenes« oder Zwischensequenzen sowie die Philosophie, daß der Held nicht sterben kann, zurückgehen?
- so gut wie alle Lucas-Titel keinen Kopierschutz besaßen, sondern sich auf Code-Abfragen zu Beginn des Spiels verließen?
- »Monkey Island 2« das erste Adventure war, dessen Grafiken nicht mehr direkt am Computer entstanden, sondern eingescannt und dann koloriert wurden?
- Grafiker Steve Purcell manchmal mit einer Peitsche auf der Wiese vor der Skywalker Ranch übte, um die entsprechenden Indy-Animationen besser hinzubekommen?



Karibik und Atlantis: Die Sternstunden

Ron Gilbert liebte den »Piraten der Karibik«-Ride in Disneyland und wollte schon immer ein Piratenabenteuer schreiben. Zusammen mit Tim Schafer und Dave Grossmann ersann er deshalb »The Secret of Monkey Island«, Mike Ferrari und Steve Purcell sorgten mit stimmungsvollen Grafiken für Südsee-Flair. Erstmals lag 1990 ein Code-Rad in der Schachtel. Nur damit ließ sich die Kopierschutz-Abfrage zu Spielbeginn meistern. Ebenfalls neu: Alle Gegenstände wurden nur noch als Bildchen dargestellt. Geisterpirat LeChuck verdankt seinen Namen übrigens einem Verwaltungs-Schlipsträger namens Steve Arnold, der Ron jahrelang damit nervte, wie toll er den Namen Chuck fände und daß unbedingt mal ein Adventure-Held so heißen müsse ... So viele Ideen mußte das Team unter den Tisch fallen lassen, daß Ende 1991 schon der zweite Teil, »Monkey Island 2: LeChucks Revenge«, zu haben war – mit noch mehr Rätseln und einem seltsamen Ende, in dem sich LeChuck als Bruder Guybrushs outete.

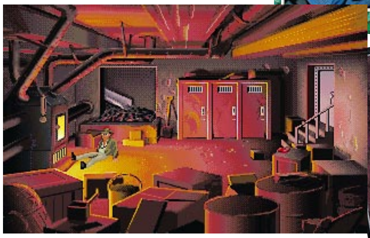
Für »Indiana Jones and the Fate of Atlantis« (1992) stellte LucasArts Noah Falstein einen waschechten Hollywood-Mann zur Seite: Hal Barwood verdiente seine Brötchen zuvor als Drehbuchschreiber (»The Sugarland Express«, »Dragonslayer«), Regisseur und Produzent. Für besonders fließende Animationen der Charaktere filmten die Grafiker ein paar Kollegen, die in der Mittagspause über den Parkplatz schlurften. Hartnäckig hielten sich die Gerüchte, daß Steven Spielberg über eine Verfilmung des »vierten« Indy-Abenteuers nachdachte – alles Mumpitz.

Während hinter verschlossenen Türen Steven Spielberg und Brian Moriarty an »The Dig« arbeiteten, konzentrierte sich Tim Schafer auf die Fortsetzung von Maniac Mansion. »Day of the Tentacle« (1993) war das wohl witzigste und schrägste Adventure seit Zak McKracken. Parallel dazu verließen viele Veteranen wie Noah Falstein und Ron Gilbert LucasArts. Ron dazu: »Nach acht Jahren fühlte ich, daß es Zeit war, weiterzuziehen. Manchmal denke ich mir, es wäre nett, noch immer dort zu arbeiten, aber ich bedauere meinen Schritt nie. Es ist witzig: Ich habe noch zu vielen dort Kontakt, und die einen meinen, wie wunderbar es ist, an einem neuen Star-Wars-Titel zu arbeiten, während die anderen sagen, daß sie es nicht glauben können, an noch einem Star-Wars-Spiel zu sitzen.«

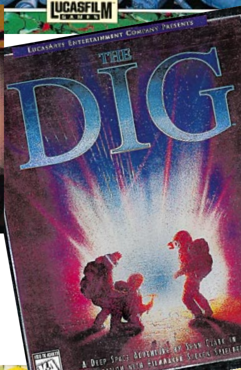
Rons Weggefährte Steve Purcell machte heiter weiter. Sein 1994 veröffentlichtes »Sam & Max hit the Road« war das aberwitzige Spiel zu drei eige-

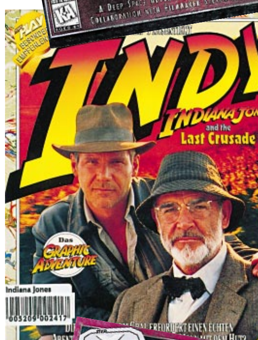


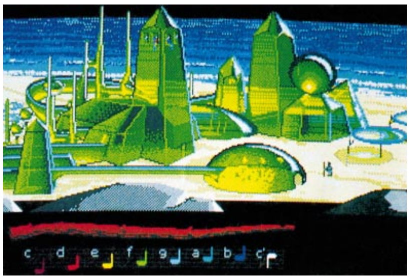
The Secret of Monkey Island (1990)



Indiana Jones and the Fate of Atlantis (1992)







Loom (1990)

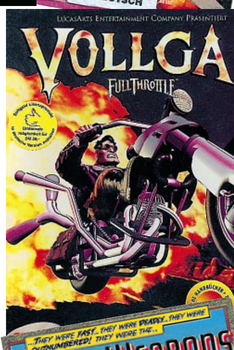


Tim Schafer



Day of the Tentacle (1993)

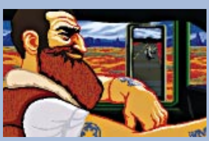






Such mich!

Zu einem wahren Volkssport entwickelte sich das Verstecken von Anspielungen auf andere Lucas-Spiele und -Filme. So taucht immer wieder die Zahl 1138 aus George Lucas' erstem Film »THX 1138« auf. Sprüche wie »Helft mir, ihr seid meine letzte Hoffnung« und diverse andere Anspielungen auf Star Wars und die Macht finden sich zuhauf. Im Keller des letzten Indy-Adventures liegt unten links ein R2-Droide herum, der legendäre Indy-3-Spruch »Ich verkaufe diese schönen Lederjacken« schaffte es leicht abgewandelt bis ins dritte »Monkey Island«. In Indys letztem Kreuzzug entdeckt der Archäologe im Kunstlager der Nazis Bilder aus »Maniac Mansion« und »Loom«, in seinem Arbeitszimmer verstecken sich Meteoritenstücke (Maniac Mansion), alte Zeichnungen Zak McKracken, ein tausendjähriger Falke und »Sam & Max«. Hase Max ist besonders populär: In allen Monkey-Teilen, beiden Indys und auch in »Grim Fandango« (im Tätowierstudio) treibt sich das Langohr herum. Selbst in »Shadows of the Empire« und »Afterlife« steckt der Bursche, genau wie in »Outlaws«. Da hat auch ein gewisser Stan Gebraucht-Särge im Angebot ...





Full Throttle: Was eine merkwürdige Tätowierung auf dem rechten Arm ... und diese Kühlerfigur sieht aus wie Tim Schafer. So was!

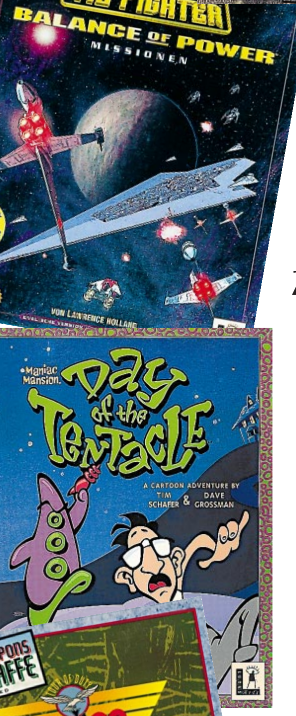




Auch mit dem firmeneigenen Logo machen die Designer gerne Faxen. Hier im Bild: Rebel Assault 2, Day of the Tentacle.











nen Comicbänden, die sich zumindest bei LucasArts großer Beliebtheit erfreuten: Hase Max verbirgt sich in allen möglichen anderen Lucas-Titeln. Kleines Novum: Der ganze Bildschirm stand nun für die Grafik zur Verfügung.

Biker und Mainstream-Zeiten

Tim Schafers neuester Streich »Full Throttle« kam einigen Veteranen 1995 lediglich etwas zu leicht vor – die Motorradfahrer-Endzeit-Atmosphäre suchte jedoch in der aufbrandenden Adventure-Flut ihresgleichen.

The Dig. Ein Adventure, zwei Worte, über vier Jahre in der Mache. Mehrere Versionen des Spiels wurden kurz vor der Veröffentlichung wieder verworfen. Eine Legende besagt, daß Projektleiter Brian Moriarty, der mit Steven Spielberg an dessen Story-Idee kräftig herumentwickelte, eines Tages einen Stopp der Geschäftsleitung verordnetbekam: Das gemeinsame Konzept zweier Astronautengruppen auf einem fremden Meteoriten, die als absolute Adventure-Neuheit von zwei Spielern gleichzeitig kontrolliert werden, behagte der Chefetage nicht. Brian, der damals wie wild vom Newcomer Rocket Science umworben wurde, wechselte daher 1994 die Fronten. Erst zwei Jahre später erschien Ende '95 das von Sean Clarke fertiggestellte Weltraum-Abenteuer, das nach rund zwei Dritteln des Spiels seltsam abgewürgt und krampfhaft zu Ende



Full Throttle (1995)



Sam & Max hit the Road (1994)

gebracht wirkte. Rocket Science gurkte lange vor sich hin und produzierte nur Unterdurchschnittliches. Heute entwickelt Moriarty Online-Spiele.

1996 in den Regalen: die »Indiana Jones Desktop Adventures«, eine krude Mischung aus Mini-Adventure und Action-Spiel. Der Angriff auf Windows-Zeitfresser wie »Solitär« geht mit dem Zwergen-Indy in Shareware-Grafik gehörig in die Hose.

Eine neue Hoffnung

Nach Steve Purcell bekommen zum zweiten Mal Grafiker das Projektleiter-Zepter in die Hand. Larry Ahern und Jonathan Ackley heißen die beiden Glücklichen, die eine legendäre Serie fortsetzen sollten: »The Curse of Monkey Island« beendete die zweijährige Adventure-Durststrecke. Ende 1997 stach Guybrush Threepwood wieder in See, traf alte Bekannte im neuen Cartoon-Stil und machte dennoch nicht weniger viel Spaß. Ein vierter Teil wurde offiziell bislang noch nicht bestätigt.

Weihnachten 1998 freuten sich viele Spielefans über einige Schafer-Stündchen: »Grim Fandango«, Tims letzter Streich, ist trotz anfangs gewöhnungsbedürftiger Tastatursteuerung und 3D-Charakteren ein echter Hammer. **(ra)**



The Dig (1995)

Fünf Lach- und Sachgeschichten

Von »Maniac Mansion« bis »Indiana Jones and the Fate of Atlantis« war Boris Schneider für die Lokalisierung in unsere und noch ein paar Sprachen mehr verantwortlich. Hier seine Top-5-Liste besonders schräger Begebenheiten:

1. Das selbstprogrammierte Makro zum Umdrehen aller Texte (rechts nach links) in der hebräischen Version von »Loom«. Der Übersetzer lieferte es in einem ASCII-Format ab, das ich nicht lesen konnte, und als wir kompilierten, waren alle Texte falsch herum. Also mußte ich einen Weg finden, im Sourcecode zigtausend Zeilen Text umzudrehen, nicht aber etwa die Befehle für den Compiler ...

2. Die erste italienische Fassung von »Zak McKracken«. Die hatte ein Übersetzer einfach runtergeschrieben, ohne je das Spiel gesehen zu haben. Aus »Take a break« (Mach mal Pause) wurde zum Beispiel »Brich mir den Arm«. Da mußten wir wieder bei Null anfangen.

3. Die tagelange Diskussion mit Ron Gilbert über den »Monkey Wrench« in »Monkey Island 2«. Da wird ein Affe zum Schraubenschlüssel, eben weil der auf Englisch »Monkey Wrench« heißt. Im Klempnerjargon ist so ein Teil ein »Engländer«, also versuchte ich, Ron zum Umbau des Puzzles, komplett mit Grafikänderungen und allem, zu überreden. Hab' aber leider verloren; außerdem hätten wir den Engländer nicht mit der Banane auf dem Metronom hypnotisieren können. Vielleicht mit einem Bild der Queen.

4. Das Daten-auf-Disketten-Verteilen bei der Amiga-Version von »Monkey Island 1«. Die US-Version wurde bytegenau verteilt, nur die deutsche Fassung war in einigen Räumen etwas größer, da die deutschen Texte in der Regel 20 Prozent länger sind. Prompt paßte das Datei-Puzzle nicht mehr, und ich durfte neu austüfteln, welche Datei auf welche Diskette kommt. Mit einem EXE-Packer konnten wir nur Platz auf Diskette eins schaffen. Das hielt das Master einige Tage lang auf.

5. Die Namen der Utilities, mit denen gearbeitet wurde. Der Adventure-Interpreter hieß SCUMM (Scripting Utility for Maniac Mansion). Scum ist übersetzt »Abschaum«. Der Grafik-Editor hieß BYLE (Byte Level Editor), eine Abwandlung von bile – Gallenflüssigkeit. Der Animationseditor hieß SPUTM für sputum – Spucke, Schleim aus der Lunge. Und so zog sich das immer weiter durch, immer weitere Körperflüssigkeiten mußten für die absurdesten Abkürzungen herhalten. Aus der Reihe scherte nur das Grafik-Utility zum Reduzieren der VGA-Bilder auf das Amiga-Format (256 zu 16 Farben, plus 16 für Sprites). Das hieß DK, für Decay – Verfall.



Fliegeralarm

Larry Hollands Luftkampf-Simulationen hatten einen bekannten Fan: Steven Spielberg persönlich schaute den Entwicklern immer wieder über die Schulter.

Mit drei Flugsimulationen legte LucasArts Ende der 80er Jahre den Grundstein für die »X-Wing«-Serie. Chefentwickler Lawrence »Larry« Holland spielte 1989 mit der finalen Version von »Battlehawks 1942« herum, in der wackere Computerpiloten wahlweise auf japanischer oder amerikanischer Seite über dem Pazifik des Zweiten Weltkrieges flogen. Da hörte er hinter sich die Stimmen zweier Personen: die eine erklärte der anderen begeistert, was auf dem Bildschirm so alles vor sich gehe. »Ich freute mich, und als mich umdrehte, waren das Steven Spielberg und George Lucas. Wow, was für eine Ehre«, erinnert sich Holland. Steven hatte schon während der Postproduction-Phase des dritten Indy-Kinofilms immer wieder bei Larry vorbeigeschaut. Als das Spiel dann fertig war, bekam Spielbergs Sekretärin den Auftrag, alle Computer in seinem Büro und daheim gegen den auszutauschen, auf dem Battlehawks am besten laufen würde. Die rief bei LucasArts an, wo man darüber nachdachte, eine Spielberg-Version für den Amiga zu programmieren. Verbesserungen in Grafik und Spielbarkeit zeigte das ein Jahr später auftauchende »Their finest Hour: The Battle of Britain«, das mit innovativen Konzepten wie einer nicht-linearen Kampagne und einem Missionseditor aufwartete. Das Szenario spielt primär über dem Ärmelkanal in den frühen Kriegstagen. Der deutsche Vertrieb mußte übrigens damals Schachtel und Anleitung gewaltig retuschieren, da sich dort massenweise Hakenkreuze tummelten - was der BPjS begreiflicherweise nicht allzusehr schmeckte. Etwas später erschien die Zusatz-Disk »Their finest Missions«.

»Secret Weapons of the Luftwaffe« war das erfolgreichste und auch beste Produkt der Trilogie. Es kam 1991 erstmals nur für PCs in die Geschäfte. Hier warteten Experimentalflugzeuge wie die Me-163 und der Jagdbomber Gotha Go-229 oder auf amerikanischer Seite die Bombardierung Deutschlands. Es folgten nicht weniger als vier (mit einem Preis von rund 50 Mark nicht billigen) Missions-Disketten, die jeweils ein neues Flugzeug samt passender Kampagne umfaßten: die P-80 Shooting Star, die Heinkel He-162, die Dornier-335 Pfeil und die P-38 Lightning. (mash/ra)



Battlehawks 1942 (1989)



Their finest Hour: The Battle of Britain (1990)



Secret Weapons of the Luftwaffe (1991)



Der Rest der Welt

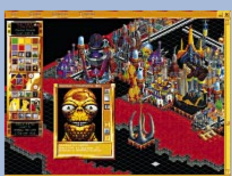
Ab und zu wagte LucasArts einen Abstecher in andere Genres. Das 1990 von einem englischen Entwicklerteam programmierte »Night Shift« war eine Mischung aus Geschicklichkeits- und Denkspiel, in der 30 Level lang eine Maschine zur Produktion kleiner Star-Wars- und Indy-Figuren am Laufen gehalten werden mußte. Das Ergebnis war nicht schlecht, spielte sich jedoch sehr behäbig und hirnzermarternd. Der nächste Testballon war »Afterlife« (1996), ein durchwachsener, weil letztendlich langweiliger »SimCity 2000«-Klon. Die an sich witzige Idee, im Jenseits Himmel und Hölle mit eintreffenden Seelen zu bevölkern, bot auf Dauer zu wenig Abwechslung.

Mit der Grafik-Engine edunkler Gewalten entstand 1997 die Wildwest-Ballerei »Outlaws«. Zwar merkte man der Umgebung deutlich den Zahn der Zeit an (immerhin bebte sechs Monate zuvor ids Shooter-Meilenstein), doch witzig gezeichnete Zwischensequenzen und abwechslungsreiche Level mit toller Musik hinterließen einen guten Nachgeschmack.

Ach ja: Diverse Konsolentitel und die Produkte der Lucas-Learning-Abteilungen lassen wir aus Platz- und Interessantheitsgrad-Gründen schlicht und ergreifend unter den Tisch fallen.



Night Shift (1990)



Afterlife (1996)



Outlaws (1997)





Machthunger

Wer möchte nicht selbst dem Todesstern den finalen Rettungsschuß verpassen oder auf Seiten des Imperiums den Rebellen Feuer unterm Hintern machen? Alles kein Problem: LucasArts macht's möglich.

Erstaunlich, aber wahr: Erst in LucasArts' elftem Jahr flog 1993 der erste Star-Wars-Titel aus hauseigener Produktion. Der Raumkampfsimulator »X-Wing« basierte rein technisch auf der stark weiterentwickelten »Battlehawks 1942«-3D-Engine, die bis heute von Larry Holland und Co. eingesetzt wird. Im Gegensatz zu »Secret Weapons of the Luftwaffe« und Origins konkurrierender »Wing Commander«-Serie benutzte X-Wing Polygonmodelle der einzelnen Objekte. So konnten diese aus jeder beliebigen Perspektive dargestellt werden. Die beiden Hauptprobleme waren die etwas maue Atmosphäre und die unklaren Missionsbeschreibungen – in einem echten Krieg würden so Hunderte von Raumschiffen für nichts und wieder nichts verheizt werden. Traditionell gab es zwei Mission-Disks: »Imperial Pursuit« mit einer neuen Kampagne und »B-Wing« mit einem zusätzlichen Schiff – dem B-Wing eben.

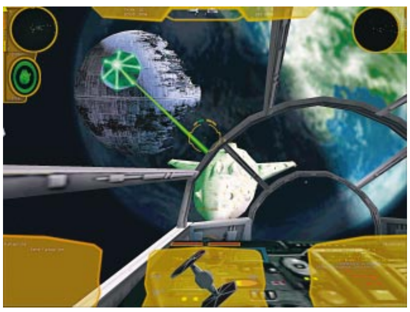


X-Wing (1993)

Die mangelhafte Stimmung hob sich ein gutes Jahr später mit »TIE-Fighter«. Hier ließen Sprachausgabe, Zwischensequenzen und dröhnende MIDI-Musik echte Star-Wars-Gefühle aufkommen. Die orchestrale Untermalung erzeugte die iMuse-Engine, die schon bei den Adventure-Kollegen für je nach Situation veränderliche Klänge sorgte. Neben den normalen Briefings verteilte ein imperialer Berater Tips und Aufgaben, die der eigenen Karriere durchaus zuträglich waren. Zwei weitere Zusatz-Disketten mit Namen »Defender of the Empire« und »Enemies of the Empire« folgten, die es in einer CD-ROM-Version zusammen mit X-Wing und allen Disks in schöner SVGA-Grafik gibt.

Nach zweijähriger Pause folgte 1997 die Fortsetzung: »X-Wing vs. TIE-Fighter« hieß das gute Stück. Leider stellte sich nur allzuschnell heraus, daß das Design-Team um Larry Holland zu sehr auf den Mehrspieler-Aspekt gesetzt hatte – es gab nicht eine einzige zusammenhängende Kampagne. Dieses Problem wurde erst mit der Zusatz-CD »Balance of Power« gelöst, in der man sowohl für die Allianz als auch das Imperium antreten konnte und zumindest ein paar Videos zu sehen bekam.

Das just veröffentlichte »X-Wing Alliance« ist der Höhepunkt und Abschluß der Serie. Darin werden die Tugenden der alten Programme mit den Möglichkeiten schneller PCs verquickt. Eine fesselnde Story in 3D-Beschleunigergrafik, untermalt von einem aufgebohrten iMuse-Soundtrack mit echten Orchesteraufnahmen, bietet Raumschlachten mit Dutzenden von Kampfschiffen. Fulminanter Höhepunkt ist die Schlacht um Endor, das Ende der sechsten Episode, in der sich die Rebellen gegen eine riesige imperiale Flotte inklusive des zweiten Todessterns behaupten müssen. Der Firmenpolitik von LucasArts zufolge ist die Hoffnung auf eine Missions-CD wohl nicht ganz unberechtigt.



X-Wing Allinace (1999)



Rebel Assault (1993)



Vince Lee: Ohne ihn hätte die CD-ROM vielleicht noch etwas länger auf ihren PC-Einsatz gewartet.

Das CD-ROM-Zeitalter

Ein Spiel half 1994 gewaltig mit, das Medium CD-ROM zu etablieren: »Rebel Assault«. Aber fast wäre es gar nicht erschienen und hätte bei LucasArts nie für Millionenumsätze sorgen können: Denn die Designerkonferenz war von Vince Lees Idee, die besten Action-Szenen aus der Star-Wars-Trilogie in ein Spiel einzubauen, nicht begeistert. So arbeitete er nach Dienstschluß im Alleingang daran, um es den Kollegen zu zeigen. Er programmierte und zeichnete, und erst, als er die offizielle Musik benötigte, stellte er sein Geheimprojekt vor. Noch immer zurückhaltend und ohne große Erfolgserwartungen stimmten seine Bosse zu. Doch die Reaktion des Publikums brach alle Dämme: Allein oder im Bundle mit CD-ROM-Laufwerken ging Rebel Assault knapp zwei Millionen Mal über den Ladentisch. In einer nach damaligen Maßstäben überragenden Qualität konnte man Zwischensequenzen aus den Filmen sehen, digitalisierte Grafiken und Sounds schmückten die 15 Level. Der Interaktionsgrad war zwar auf Schießen und Bewegungen nach oben, unten sowie seitwärts limitiert, doch das tat dem Spielspaß keinen Abbruch.

Weitaus weniger Erfolg war »Rebel Assault 2« beschieden, das zwei Jahre später optisch aufgebohrt mit ein wenig mehr Interaktion veröffent-













licht wurde und als erstes Computerspiel Handlungsaspekte des Star-Wars-Universums behandelte, die nicht in den drei Filmen vorkamen.

Ballermacht Sechs

Die Mitte der 90er immer erfolgreicheren 3D-Shooter waren für LucasArts Grund genug, die Macht auch auf dieses Genre loszulassen. Ihr erster Versuch in dieser Richtung erschien 1995 und besaß noch eine VGA-Auflösung nebst namenlosen Bitmap-Gegnern, wurde aber als Spielball düsterer Gewalten indiziert. Der 1997 in die Läden gekommene Nachfolger »Jedi Knight« führte den Charakter Kyle Kartan ein, der schon in den Star-Wars-Romanen von Timothy Zahn auftauchte. Neben den üblichen Waffen durften angehende Jedis sogar das Laserschwert und diverse Spielarten der Macht einsetzen. Auch hier überzeugte weniger die Technik als die packende Atmosphäre. Die 1998 fertiggestellte Missions-CD »Mysteries of the Sith« übertraf sogar das Original: Verbesserte Grafik, mehr Puzzle-Elemente und Macht-Spiele sorgten für ein noch intensiveres Erlebnis.

Lange Gesichter gab es indes, als 1997 »Shadows of the Empire« nur für die N64-Konsole erschien. Der vom deutschen Factor-5-Team programmierte Titel nach dem gleichnamigen Star-Wars-Roman bot wie in alten Rebel-Assault-Tagen einen Mix aus Flugsequenzen und Ego-Shooter. Wer sich deswegen ein N64 kaufte, ärgerte sich: Nur kurze Zeit später wurde eine PC-Umsetzung angekündigt, die neue Zwischensequenzen und eine höhere Grafikauflösung im Gepäck hatte.



Shadows of the Empire (1997)

Dafür war SOTE der erste LucasArts-Titel, der nur noch auf 3D-Beschleunigerkarten lief. Auf der Lucas-Homepage stand einige Tage lang eine Demo bereit, die satte drei der zehn Spiel-Level enthielt. Ziemlich plötzlich verschwand sie dann wieder und wurde durch die von unserer CD bekannte Ein-Level-Demo ersetzt.

1998 gab es Nachschlag. In der neuerlichen Buchumsetzung »Rogue Squadron« konzentrierten sich die Designer auf den Teil, der den Fans in SOTE am besten gefallen hatte: das Fliegen des Snow Speeders. Die Schergen des Imperiums durften jetzt sogar mit einem X-Wing geärgert werden.



Rebellion (1998)

Taktische Manöver

Ein Ausflug in Rundenstrategie-Gefilde war im letzten Jahr »Rebellion«. Das extern entwickelte Programm erwies sich jedoch als hyperkomplex und mangelhaft zu bedienen. Auch gab es kleine Designmängel: So konnte man zwar als imperialer Machthaber unter ungeheuren Anstrengungen Todessterne bauen, doch für angreifende Rebellen bestand eine gute Chance, deren verwundbare Stelle zu finden. War zwar schön an die Filme angelehnt, doch brachte für den Spieler vor allem eine Konsequenz: keine Todessterne mehr bauen.



Mysteries of the Sith (1998)

Kein echtes Spiel war das »Star Wars Screen Entertainment« (1994): Hier demontierten die Javas den Windows-Desktop oder es wurden Blaupausen von Raumschiffen angezeigt – ein Bildschirmschoner halt, mit 14 Modulen. Der Spaß war mit 80 Mark nicht gerade billig und nur etwas für Hardcore-Fans.

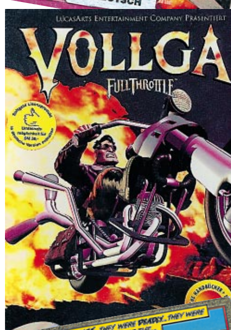
Ähnlich glücklos waren 1997 die »Yoda Stories«, der inoffizielle Nachfolger von Indiana Jones' Desktop-Abenteuern. Geübte Spieler langweilten sich schon nach wenigen Durchgängen und griffen statt dessen zur CD »Making Magic«. Diese enthielt Infos zur Special Edition der ersten Film-Trilogie und lag Yodas Geschichtchen kostenlos bei.

Weitaus spannender und informativer ist die Multimedia-CD »Behind the Magic«. Von Filmausschnitten über Beschreibungen der verschiedenen Vehikel bis hin zu ersten Infos über »Episode One« finden sich sehr viele Fakten, die nicht nur Freaks interessant finden dürften. (mash/ra)

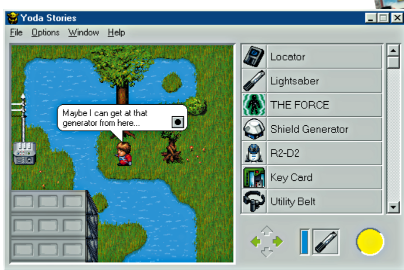












Yoda Stories (1997)



Ärger mit der Umverpackung

Thomas Köglmayr

Diamond
Gleich zwei neue Grafikkarten gibt es von Diamond. Die Stealth III S540 setzt auf den brandneuen Savag-4-Pro-Chip von S3, der Texturkompression und AGP4x ermöglicht. Die Karte verfügt über 16 MByte Speicher und soll im Mai für etwa 180 Mark auf den Markt kommen. Das neue Flagschiff ist die Viper V770, die mit dem Riva-TNT2-Chip von Nvidia bestückt ist. Nicht weniger als 32 MByte Speicher machen Geschwindigkeiten möglich, gegen die selbst der neue Voodoo3 alt aussieht.

Aldi
Das neue Aldi-Angebot macht Markenherstellern das Leben schwer. Statt mit Billig-Komponenten ist der neue Aldi-PC mit Hardware der gehobenen Klasse bestückt: Intel-Motherboard, Riva-TNT-Grafikchip, Seagate-Festplatte, ein waschechter PentiumII/400 und ein guter 17-Zoll-Monitor können sich für unter 2000 Mark wirklich sehen lassen.

Elsa
Auch von Elsa gibt es einen Grafikkarten-Nachschlag. Die Erazor 3 ist, wie nicht anders zu erwarten, mit dem neuesten Riva-Chip bestückt. Ebenso wie bei der Viper von Diamond stehen auch der neuen Erazor satte 32 MByte Speicher zur Verfügung. Dank des 300 MHz RAMDACs ist die Erazor 3 selbst großen Monitoren gewachsen.

AMD
Für leistungshungrige Sockel-7-Besitzer gibt es einen neuen K6-2-Prozessor von AMD, der es auf satte 475 MHz bringt. Doch Achtung: Stellen Sie vor dem Kauf sicher, daß Ihr Motherboard den Prozessor auch ausreizen kann. Mit nur 100 MHz Front-side-Bus gibt es nämlich bloß 450 MHz.

MP3
Gleich zwei Hersteller wollen dem Rio-MP3-Player von Diamond Konkurrenz machen: Der Kandidat von Creative Labs soll schon bald für unter 200 Dollar auf den Markt kommen. Der MP-Free von LG Electronics vereint Kassetten und MP3 in einem Gerät und wird standardmäßig mit 32 MByte ausgestattet sein. Wer sich für das Kombi-Gerät interessiert, muß allerdings noch bis zur zweiten Jahreshälfte warten.

In jedem Supermarkt kann man heutzutage problemlos die Umverpackungen zurückgeben. Einen Service, den ich mir für die meisten PC-Gehäuse auch wünsche. Wo steht eigentlich geschrieben, daß diese immer grau, langweilig und schlecht designt sein müssen? Die PC-Fraktion bekommt nun schon seit Jahren von Apple vorgemacht, wie man ordentliche Gehäuse baut. Wo Apple mit dem i-Mac ein ebenso pfiffiges wie farbenfrohes Gehäuse anbietet, sieht man bei PCs immer noch 70er-Jahre-Design in drögem bürograu.

Braucht man bei einem Apple normalerweise nicht mal einen Schraubenzieher, um an das Innenleben zu gelangen, muß man in der Wintel-Welt regelmäßig mit einem ganzen Werkzeugkasten anrücken, wenn man nur mal schnell eine andere Grafikkarte einbauen will. Bei jedem neuen PC dasselbe: Bis zu acht Schrauben verwehren den Weg ins Innere, die im Werk anscheinend mit einem Schlagschrauber angezogen wurden. Hat man diese Hürde mit entsprechender Gewalt genommen, braucht man oft ein Brecheisen, um die hoffnungslos verkeilte Seitenwand herunterzubekommen. Gelangt man danach schließlich ins Innere, hört der Ärger nicht auf: Viele Gehäuse sind so ungenau gefertigt, daß das Einsetzen einer Steckkarte die bereits installierten Karten aus dem Slot hebelt. Ein Umstand, der einem stundenlange Fehlersuche bescheren kann.





PC vs. i-Mac

Die ganze Misere ließe sich mit etwas Sorgfalt, einer einzigen Rändelschraube und einem Scharnier für die Seitenplatte lösen. Doch was bekommt man statt dessen an »Innovationen« bei Gehäusen geboten: überdimensionale Reset-Taster in bequemer Tritthöhe, Power-Schalter, die sich nur unter Gefährdung der Fingernägel bedienen lassen - und das Ganze noch in einer Farbe, die einen auch an sonnigen Tagen in den Trübsinn treibt. Also liebe Gehäusebauer, fragt bei der Konstruktion des nächsten Modells doch mal jemand, der etwas davon versteht: Apple zum Beispiel.

Ihr

T. Köglmayr



Grafikkartentest: Voodoo3 3000

Mit 3000 Sachen

Überall diese Gesichter auf den neuen Verkaufsverpackungen von 3Dfx - auch schon bemerkt? Dahinter verbirgt sich nichts anderes als die neueste Voodoo-Generation.

Die Tage von »Voodoo1« und »Voodoo2« im PCI-Add-on-Format sind gezählt. Seit kurzem machen sich die »Voodoo3 2000« und die 3000er Version in den Händlerregalen breit, wovon wir uns letztere für diesen Test schnappten. Die 3000er ist eine kombinierte 2D/3D-Grafikkarte, die in den AGP-Slot eingesetzt wird. Der integrierte 350 MHz RAMDAC ist Garant für eine exzellente 2D-Geschwindigkeit, und das bis zu einer Auflösung von 2046 mal 1536 Bildpunkten, bei einer Bildwiederholrate von 75 Hz. In der 3D-Abteilung werkelt ein 166 MHz flotter Grafikchip, während der Arbeitsspeicher 16 MByte groß ausfiel. Im 16-Bit-Areal gibt es momentan keine schnellere Karte als die Voodoo3 3000.

Das positive Bild wird jedoch etwas getrübt. Die Texturgröße fällt mit maximal 256 mal 256 Pixeln recht mager aus. Verglichen mit den 2048 mal 2048 Bildpunkten der bald erscheinenden Savage-4-Karten muß sich 3Dfx warm anziehen. Pure Geschwindigkeit ist nur die halbe Miete – ob zukünftige Karten jedoch wirklich das können, was sie auf dem Papier versprechen, muß erst noch bewiesen werden. Was sich 3Dfx außerdem aus den Posaunen der Konkurrenz anhören darf, ist die fehlende Unterstützung von 32-Bit-Farbtiefe. Fakt ist hingegen, daß es momentan nicht allzuviele Spiele gibt, die aus jener Farbtiefe eine unverzichtbare Eigenschaft machen. 3Dfx' derzeitiges Ziel ist, die Spieler mit genügend fps (Bilder pro Sekunde) zu beeindrucken. Und diese Rechnung geht zugunsten des Voodoo3 3000 auf: Im Q2-Timedemo wurden auf einem Pentium II/400 satte 63,8 fps erzielt, während die Leistung auf einem Pentium II/300 leicht hinterherhinkt. Sollten Sie einen Pentium II bis 300 MHz nebst Voodoo2- oder TNT-Grafikkarte ihr eigen nennen, so bringt die Voodoo3 3000 nur einen geringen Leistungszuwachs. Die Anschaffung lohnt sich erst, wenn Sie im Besitz eines schnelleren Rechenknechts ab 350 MHz sind. Das beigefügte Spielebundle besteht aus »Unreal«, »Fifa '99« und einer speziellen »Descent 3«-Version namens »Sol Ascent«. Außerdem sind zwei Gutscheine mit dabei, für die ein Soft-DVD-Player und »Unreal Tournament« rausspringen.



Auch die Voodoo3 3000 wartet mit den bekannten Kontrollkästchen auf.

Test-Fazit

3Dfx setzt die Leistungsmeßlatte ein weiteres Mal nach oben – wenn auch nicht so drastisch wie zu Zeiten der Veröffentlichung des Voodoo2. Manche mag es schmerzen, daß die gute 2D-Grafikkarte und die liebgewonnene 3D-Add-on-Karte durch die neue AGP-Bauweise aus dem System rausfliegen, aber keine Panik: Mit der Voodoo3 3000 erwerben sowohl Spielernaturen als auch PC-Anwender die derzeit rasanteste Kombikarte. Die neue Voodoo-Karte hat den Vorteil, daß Sie sich mit einer gigantischen Palette an Spielen verträgt, dank Glide-, Direct3D und OpenGL-Kompatibilität. Momentan gehört Sie ganz einfach zu den Pflichtkäufen für besessene PC-Spieler. Dennoch wird es nicht mehr lange dauern, bis ihr die ersten Konkurrenten mit größerer Texturverarbeitung, mehr Speicher und echter AGP-Unterstützung das Feld streitig machen. Bis dorthin bleibt die Voodoo3 3000 Spitzenreiter. In circa ein bis zwei Monaten kommt dann auch schon die Wachablösung aus den eigenen Reihen: die Voodoo3 3500. (jr/md)

PC Player Wertung

Ca.-Preis: 400 Mark inkl. Spiele-Bundle

Gesamtwertung: 88

TECHNISCHE DATEN

	Q2 (Pentium II-300)	Q2 (Pentium II-400)	3D Mark 99MAX Race (Pentium II-300)	3D Mark 99MAX Race (Pentium II-400)
Voodoo2 (640x480)	63,7	67,3	24,8	33,8
Voodoo2 (800x600)	51,1	55,2	23,8	27,4
Voodoo3 3000 (640x480)	67,7	92,5	24,9	33,8
Voodoo3 3000 (800x600)	66,6	76,8	24,8	33,7
Voodoo3 3000 (1024x768)	52,2	63,8	25	33,9
Voodoo3 3000 (1280x960)	40,0	42,1	24,9	34,9
	1 – 100	1 – 100	1 – 50	1 – 100

Vergleichstest: DVD-Laufwerke

Größenwahn





Das Echo der diesjährigen CeBIT hallte: »Dem DVD-ROM-Laufwerk gehört die Zukunft.« Langsam aber sicher tritt die DVD ihren verdienten Siegeszug an, denn dank sinkender Preise verschwinden die CD-ROM Laufwerke bis zum Jahresende vom Markt.

Seit langem gehören DVD-ROM-Laufwerke in den USA zur Standardausrüstung. Bisher ist dieser Boom aber noch nicht bis Europa geschwappt. Die Gründe hierfür liegen auf der Hand: Nicht nur die hohen Preise und die geringe Verbreitung bremsen den Trend, auch die Hersteller selbst tragen ihren Teil dazu bei. Bisher hatte nämlich jeder größere Anbieter seine eigene Vorstellung über die Speicherkapazität eines DVD-Laufwerks. Außerdem bereitet den Käufern der Begriff »Ländercode« Schwierigkeiten – doch dazu mehr an späterer Stelle.

Wurden in der Vergangenheit die CD-ROM-Laufwerke beständig schneller, waren ihre DVD-ROM-Kollegen sogar noch in der zweiten Generation vergleichsweise langsam. Bei den allerersten Geräten kam das Problem hinzu, daß sie zwar neben dem DVD-Medium auch herkömmliche CD-ROMs lesen konnten, aber bei CD-Rs und CD-RWs versagten. Die neueste Generation kann alle Formate lesen, außer DVD-RAMs. Ein anderes Problem war und ist die mangelnde Spiele-Software, DVD-Titel sind eine echte Seltenheit.

Auf der nachfolgenden Testseite können Sie die Meinungen der Spielehersteller zur DVD-Technik nachlesen. Manche Hersteller geben, an daß momentan keine DVD-Spiele in Planung sind, während andere Firmen bereits mit der neuen Technologie liebäugeln, die einen weitaus größeren Speicherplatz auf den Silberlingen zuläßt. Damit können Spielefirmen ihre Titel mit DVD-Filmchen garnieren. Anzusiedeln ist die DVD-Filmqualität in etwa zwischen der VHS und der LaserDisc Technologie. Aber zumindest sind mittlerweile schon mehrere hundert Filmtitel auf DVD-ROM zu haben. Und nicht nur wie vor kurzem nur die alten Schinken, sondern auch aktuelle Titel.

Die neue Generation

Die dritte Generation der DVD-ROMs bietet nun zum ersten Mal auch in technischer Hinsicht eine echte Alternative zum herkömmlichen CD-ROM-Laufwerk. Sie lesen die gängigen DVD-Standards und alle CD-ROM-Standards. Ihre Leistungsfähigkeit liegt nur knapp unter der der neuesten CD-ROM-Laufwerke. Die modernen DVD-Modelle lesen DVDs mit fünf- bis sechsfacher Geschwindigkeit ein und CD-ROMs bis zu 32facher Geschwindigkeit. Liest das DVD-Laufwerk mit fünffacher Geschwindigkeit, kann es etwa 6800 MByte pro Sekunde verarbeiten und bei sechsfacher Geschwindigkeit

So haben wir getestet

Unser Testrechner bestand aus einem Pentium II/400 MHz mit BX-Mainboard. Jedes Laufwerk wurde anschließend mit CD- und DVD-Programmen über den Benchmark-Parcours gehetzt. Die Gesamtnote, welche jedes Laufwerk bekommt, errechnet sich aus folgenden Kriterien:

DVD-Leistung
(Anteil an der Gesamtwertung: 50 Prozent)

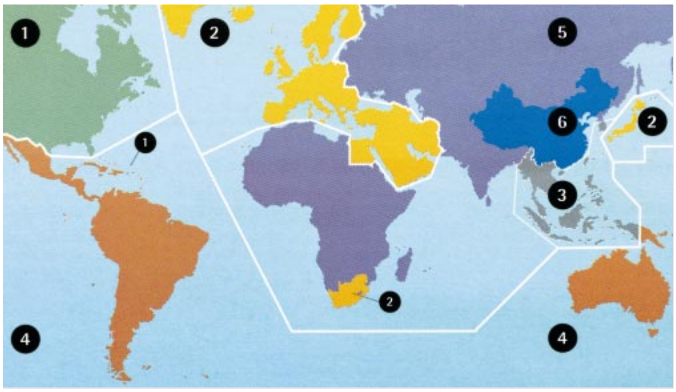
CD-ROM-Leistung
(Anteil an der Gesamtwertung: 35 Prozent)
In diesen Benchmark-Programmen ermittelten wir die Übertragungsraten in Kilobyte pro Sekunde, sowohl mit einer DVD als auch mit einer CD-ROM. Zudem ermittelten wir die mittleren Zugriffszeiten.

Fehlerkorrektur
(Anteil an der Gesamtwertung: 15 Prozent)
Hier wurden die Laufwerke mit jeweils einer verkratzten CD und einer DVD beglückt. Wir prüften, wie lange es dauerte, bis eine CD erkannt wurde, und wieviel Zeit verging, bis ein Programm nach dem Aufruf lief.

sogar bis zu 8,1 MByte pro Sekunde – dies sind die Herstellerangaben, wie sich die Geschwindigkeit in der Praxis zeigt, sehen Sie in unserer Vergleichstabelle auf der letzten Seite unseres Vergleichstests.

Freiheit mit Einschränkung

Bei den Filmen auf DVD gibt es immer noch das Problem mit den Ländercodes. Was ist darunter zu verstehen?
Um zu verhindern, daß beispielsweise europäische Filmfans neue US-Streifen schon vor dem offiziellen Kinostart hierzulande auf DVD anschauen können, hat man die Welt nach Ländercodes eingeteilt. Deren Inkompatibilität schützt nun die Interessen der Filmindustrie: Kaufen Sie eine DVD in Amerika (Code 1), können Sie diese leider nicht auf einem europäischen DVD-Laufwerk (Code 2) abspielen. **(nr/jr/md)**



Ländercodes

1 USA, Kanada, amerikanische Territorien
2 Europa, Japan, Südafrika, Mittlerer Osten inklusive Ägypten
3 Südostasien, Ostasien inklusive Hongkong
4 Australien, Neuseeland, Pazifische Inseln, Mittelamerika, Südamerika, Karibik
5 ehemalige UdSSR, indischer Subkontinent, Afrika, Nordkorea, Mongolei
6 China

Was meint die Spieleindustrie zum zukünftigen DVD-Trend?

PC Player hat einige Stimmen eingefangen:

Electronic Arts GmbH, Marc Trennheuser (Public Relations Manager):
• EA hat momentan keine Ankündigung eines DVD-Spieles für den europäischen Markt.

Eidos Interactive, Sascha Green-Kaiser (PR Managerin):
• DVD ist im Moment für uns noch kein Thema.

Infogrames, Jochen Bosiak (Produkt Manager):
• Wir planen mittelfristig DVD-Titel.

Softgold/THQ, Michael Nürnberg (Marketing Director):
• DVD ist mittel- bis langfristig die große Zukunft. Softgold/THQ hat schon zwei Titel für DVD gemacht: »Die Versuchung« und »Buster und die Bohnenstange«. »Rent-A-Hero« für DVD ist in der Pipeline.

Ubi Soft Entertainment, Ralf Wirsing (PR-Manager):
• Ubi Soft handelt ganz nach seiner Firmenphilosophie: Neue Techniken und neue Plattformen nicht nur auszuprobieren, sondern auszureizen. Daher stellt Ubi Soft in Kürze drei DVD-Titel vor: »Tonic Trouble«, »Die Abenteuer von Valdo & Marie« und die »Kosmicks«.

Hasbro Interactive, Dietrich Meutsch (Geschäftsführer)
• DVD ist ein erstgenommenes Thema in unserer Produktentwicklung.

Blue Byte, Erik Simon (Entwicklungsleiter):
• Ihre höhere Speicherkapazität und nicht zuletzt ihre eingeschränkte Kopierbarkeit sprechen für die DVD, und wir bedenken ihre Entwicklung auch im Hinblick auf das Gamedesign.

TLC The Learning Company Deutschland GmbH, Ulrica Schädler (Public Relations Manager)
• Wir planen voraussichtlich noch für dieses Jahr DVD-Titel im Spielebereich.

Havas/Sierra Interactive Deutschland, Leo Jackstädt (PR Leiter)
• DVD ist für uns zur Zeit nicht mehr das große Thema, da Speicher-fressende vorgerenderte Animastionssequezen zukünftig abnehmen werden und von moderen 3D Grafik-Engines, wie zum Beispiel in unserem Titel Half-Live (deutsche Version), abgelöst werden.

Microsoft GmbH, Frank Pingel (Marketing Manager)
• Kurzfristig planen wir keinen Spieletitel auf DVD, mittelfristig wäre dieses aber durchaus möglich.

Creative Encore DXR2



Ausstattung

Das Creative Encore DXR2 steckt im Bundle mit einer DVD-Decoderkarte. Zum Preis von 450 Mark bekommen Käufer somit gleich die passende MPEG-2-Decoderkarte dazu, um bildschirmfüllende DVD-Filme anzuschauen. Ein brauchbarer Kopfhörerausgang gehört genauso wie der an der Frontseite untergebrachte Lautstärkeregler zur Grundausstattung. Analog- und Digitalausgang sitzen auf der Gehäuserückseite.

Leistung

Im Test agierte das DXR2 zeitgemäß flott, wobei sich bloß die Fehlerkorrektur als unbefriedigend erwies. Bis die verkratzte CD erkannt wurde, verging ungefähr eine halbe Minute - anschließend behauptete Windows, eine Audio-CD im Laufwerk festzustellen. Trotz des Mankos blieb die DVD-Übertragungszeit im Mittelfeld. Die Ergebnisse des CD-ROM-Benchmarks zeugen ebenfalls von einer durchschnittlichen Leistung. In der Kategorie mittlere Zugriffszeit glänzte das DXR2 mit 71 Millisekunden, dem drittbesten Wert im Test.

Fazit

Die DVD-ROM-Leistung und die CD-ROM-Leistung sind gut und befinden sich im Mittelfeld unseres Vergleichstests. Hervorragend ist zudem die mittlere Zugriffszeit von 71 Millisekunden. Wer mit seinem DVD-Laufwerk sofort Filme anschauen möchte, ohne sich vorher eine Decoderkarte zu kaufen, dem sei dieses Laufwerk empfohlen.

PC Player Wertung

DVD-Leistung:	80
CD-Leistung:	70
Fehlerkorrektur:	40
Gesamtwertung:	70

Cyberdrive 5X



Ausstattung

Auch beim Cyberdrive 5X wurde an Menschen mit einer Vorliebe für Kopfhörer gedacht. An der Frontseite ist nämlich ein entsprechender Ausgang inklusive Lautstärkeregler untergebracht. Zum Lieferumfang gehören ein analoges Audiokabel zum Anschluß an die Soundkarte und eine Treiberdiskette. Auf der Gehäuserückseite ist sowohl ein digitaler als auch ein analoger Audio-Ausgang zu finden. Das Handbuch könnte etwas ausführlicher gestaltet sein. Kleiner Auszug gefällig? »Kontaktieren Sie den örtlichen Repräsentanten, um eine saubere Kopie des Files zu erhalten.«

Leistung

Mit seiner mittleren Zugriffszeit beim DVD-Benchmark tummelte sich das Cyberdrive-Produkt auf dem hintersten Platz.

Auch die CD-ROM-Zugriffszeit war weniger überzeugend. In Sachen Fehlerkorrektur plagte sich das Cyberdrive mit unserem verkratzten Daten-Rohling solange herum, bis eine Audio-CD erkannt wurde. Nach mehrmaligen Versuchen war der CD-Inhalt aber endlich lesbar.

Fazit

Unter der Leistungs-Lupe reißt das Cyberdrive keine Bäume aus. Die DVD- und CD-ROM-Übertragungszeiten gehören zu den schwächeren im Testfeld. Verglichen mit den Konkurrenten sind die Zugriffszeiten mäßig. Das liegt jedoch daran, daß das Cyberdrive noch mit 5x-DVD-Technik arbeitet, während sich andernorts die DVDs bereits mit 6x drehen.

PC Player Wertung

DVD-Leistung:	80
CD-Leistung:	80
Fehlerkorrektur:	30
Gesamtwertung:	73

Hitachi GD-2500BX



Ausstattung

Das Hitachi-Laufwerk wird laut Hersteller nicht im Einzelhandel auftauchen, sondern nur in Komplettsysteme integriert. Es besitzt auf der Frontseite einen Lautstärkeregler nebst Kopfhörerausgang. Außerdem verfügt es über einen analogen und digitalen Audio-Ausgang auf der Gehäuserückseite. Dazu gibt's eine Treiberdiskette.

Leistung

Mit 3084 KByte pro Sekunde sicherte sich das Hitachi-Laufwerk bei der DVD-ROM-Leistung den letzten Platz. Punkten konnte es hingegen in der Disziplin mittlere Zugriffszeit bei eingelegter DVD-Scheibe. Dort gehörte es zu den schnelleren Exemplaren. Bei den CD-ROM-Übertragungszeiten fiel das Ergebnis im Vergleich zum übrigen Testfeld mäßig aus. Geglänzt hat das Laufwerk mit der Fehlerkorrektur, da es unsere zerkratze Daten-CD auf Anhieb erkannte. Auch bei mehrmaligem Wiederholen des Tests startete die Scheibe problemlos. In der Kategorie der mittleren Zugriffszeit mit CD brach die Leistung jedoch ein.

Fazit

Käufer eines Komplettsystems mit eingebautem Hitachi-Laufwerk können zufrieden sein. Sie erhalten ein zuverlässiges DVD-Laufwerk, das auch mit unsachgemäß behandelten CDs gut zurechtkommt.

Außerdem hat es bei der Fehlerkorrektur die Nase vorn. Seine Übertragungszeiten befinden sich jedoch nicht auf der Höhe der Zeit.

PC Player Wertung

DVD-Leistung:	70
CD-Leistung:	70
Fehlerkorrektur:	80
Gesamtwertung:	71

Memorex DVD-632



Ausstattung

In der uns gelieferten Verpackung befand sich leider kein Handbuch. Mit dabei waren jedoch ein Schraubensatz zur Befestigung des Laufwerks und ein Audiokabel. An der Rückseite befinden sich wie bei allen anderen Laufwerken sowohl ein analoger als auch ein digitaler Ausgang. Die Gehäusefront weist dagegen weder einen Kopfhörerausgang, noch einen Lautstärkeregler auf.

Leistung

In beinahe jeder Kategorie erzielte das Memorex-Laufwerk Spitzenwerte. Mit 3418 KByte pro Sekunde Übertragungszeit im DVD-Benchmark ist es die Nummer drei.

Auch im Benchmark, der die Übertragungsrate bei eingelegter Daten-CD-ROM prüft, landete das Memorex mit 3458 KByte pro Sekunde im oberen Testfeld.

Traumwerte kassierte es zudem in der Disziplin der mittleren Zugriffszeit mit einer CD-ROM und einer DVD-ROM.

Selbst mit verkratzten CDs freundete es sich schnell an und erkannte unsere böswilligen Attrappen als das war sie sind: CDs.

Fazit

Der Cache könnte etwas größer sein, ansonsten erfüllt das Gerät alle Ansprüche, die ein Käufer an ein DVD-Laufwerk stellt. Es liefert Spitzenwerte in sämtlichen Benchmark-Disziplinen und verträgt sich mit verkratzten CDs bestens, was einen besonders hohen Wert in unserer Fehlerkorrektur-Skala ergab. Das Memorex DVD-632 erkämpfte sich im Test damit den zweiten Platz.

PC Player Wertung

DVD-Leistung:	100
CD-Leistung:	90
Fehlerkorrektur:	60
Gesamtwertung:	90

Panasonic DVD-SR-8583



Ausstattung

Auch das Modell von Panasonic gehört zu den glücklichen Laufwerken mit Kopfhörerausgang und Lautstärkeregler. Der Lademechanismus ist im Schubladenformat gehalten. Auf der Gehäuserückseite befinden sich ein analoger und ein digitaler Audio-Ausgang. Eine Treiberdiskette gehört nicht zum Lieferumfang, da das gute Stück automatisch ins System eingebunden wird.

Leistung

Die Panasonic-Technik brachte in der Kategorie »DVD mittlere Zugriffszeit« den besten Wert des gesamten Testfeldes zustande. Der Wert der mittleren Zugriffszeit im CD-Benchmark stellte sich als drittbester heraus. Auch in den übrigen Kategorien schlug sich das A03S gut. Die Übertragungszeiten des DVD- und des CD-ROM-Benchmarks ergaben beide sehr ansprechende Ergebnisse. Im DVD- und CD-ROM-Fehlerkorrekturtest allerdings wollte sich das Laufwerk nicht zum fehlerlosen Lesen überreden lassen. Unsere verkratzte CD wurde zwar verzweifelt vom Laserstrahl gesucht, nach einer Weile aber dann doch noch erkannt.

Fazit

Das Panasonic SR-8583 gehört noch zu den 5x-Laufwerken, es schlägt sich neben den 6x-Vertretern jedoch überaus wacker. Lediglich die Fehlerkorrektur ist nicht ausgereift und dürfte eine Verbesserung erfahren. Ansonsten tuckert das Panasonic-Modell im Gewässer der schnelleren DVD-Laufwerke eifrig mit.

PC Player Wertung

DVD-Leistung:	90
CD-Leistung:	80
Fehlerkorrektur:	40
Gesamtwertung:	**79**

Pioneer DVD-A03S

PC Player Preis-Tip



Ausstattung

Als nette Beigabe legt Panasonic seinem A03S zwei DVDs bei. Auf einer befindet sich das Adventure »Blade Runner«, auf der anderen hat man ein englisches Begriffswörterbuch untergebracht. Weiterhin entnahmen wir der Verpackung eine Treiberdiskette, ein Audiokabel und ein verständliches Handbuch in deutscher Sprache. Auf der Gehäuserückseite sitzen die Ausgänge für digitale und analoge Audio-Signale.

Leistung

Das Slot-in-Laufwerk gehört zu den Spitzenreitern des Tests und überzeugte durch eine hohe Leistung in der Disziplin DVD-Übertragungszeit.

87 Millisekunden zeugten während der Ermittlung der mittleren Zugriffszeit mit einer CD-ROM zudem von zuverlässig arbeitender Hardware. Auch die CD-ROM-Übertragungszeit in Kilobyte pro Sekunde brachte einen ordentlichen Wert zum Vorschein, der immerhin für die vierte Position reichte (3134KB/s).

Einziges Manko bei diesem Testgerät war die bloß befriedigende Fehlerkorrektur.

Fazit

Das Pioneer-Modell wurde vorbildlich verpackt. Dank der beigelegten DVDs können Käufer sofort loslegen und sich von den Vorzügen eines solchen Laufwerks erste Eindrücke verschaffen. Die DVD-Leistung gehörte mit zu den besten des Tests. Beim CD-ROM-Benchmark befand es sich an dritter Stelle. Der Preistip geht aufgrund üppiger Ausstattung und guter Leistung somit an Pioneer.

PC Player Wertung

DVD-Leistung:	90
CD-Leistung:	90
Fehlerkorrektur:	40
Gesamtwertung:	**83**

Sony 6X-32X DVD



Ausstattung

Das DVD-Laufwerk von Sony weist an der Frontseite einen Kopfhörerausgang und einen Lautstärkeregler auf. Ein digitaler und ein analoger Audio-Ausgang befinden sich an der Gehäuserückseite. Aus der Verpackung ziehen Käufer ein ausführliches Handbuch in deutscher Sprache neben diversen Befestigungsschrauben, einer MPEG-Decodersoftware und einem ATAPI-Flachbandkabel.

Leistung

Das Sony-Laufwerk erzielte in der Kategorie DVD-Übertragungszeit mit 3457 KByte pro Sekunde das höchste Ergebnis.

Allerdings sank die Leistung trotz mehrerer Test-Durchläufe mit dem CD-ROM-Benchmarkprogramm gnadenlos in den Keller. Gerade einmal 1518 KByte pro Sekunde brachte es zustande, nicht einmal die Hälfte von dem, was andere Laufwerke in diesem Test leisten.

Auch die mittlere Zugriffszeit lag mit 94 Millisekunden weit unter dem Durchschnitt. Bonuspunkte heimste es aber bei der Fehlerkorrektur ein.

Fazit

Sony konnte uns für diesen Test leider kein endgültiges Modell zur Verfügung stellen, deshalb sehen wir von einer Gesamtnote vorerst ab. Die Übertragungsrate im DVD-Bereich war die beste im Test, wobei ein deutlicher Einbruch der Leistung im CD-Benchmark zutage trat. Das fertige Laufwerk werden wir in einer späteren Ausgabe noch einmal genauer unter die Lupe nehmen.

PC Player Wertung

DVD-Leistung:	100
CD-Leistung:	20
Fehlerkorrektur:	60
Gesamtwertung:	**-**

Da von diesem Gerät erst ein Prototyp existiert, sahen wir von einer Wertung ab.

PC Player Testsieger

Toshiba SD-M1212



Ausstattung

In der Toshiba-Verpackung schlummert ein analoges Audiokabel nebst einem deutschen Handbuch. An der Frontseite sucht man leider vergebens nach einem Kopfhörerausgang. Die Rückseite weist einen Anschluß für das Audio-Analogkabel und das Audio-Digitalkabel auf.

Leistung

Egal, in welcher Kategorie – das Toshiba-Laufwerk setzte sich beinahe überall durch und verwies die Konkurrenz auf die nachfolgenden Plätze. Die Übertragungszeiten waren sowohl im DVD- als auch im CD-ROM-Modus im gesamten Testfeld die besten (abgesehen vom Sony-Prototypen im DVD-Modus). Auch die Zugriffszeiten lagen an der Spitze, wobei in der Kategorie CD-ROM-Zugriffszeit der zweitbeste Wert erreicht wurde. Die Fehlerkorrektur-Test verlief ebenfalls ohne Probleme.

Fazit

Das Toshiba SD-M1212 stellte sich nach unseren Benchmarktests als Sieger in fast allen Disziplinen heraus. Im wichtigsten Testkriterium, der DVD-Geschwindigkeit, leistete es hervorragende Arbeit und konnte zudem bei den Zugriffszeiten ordentlich Punkte vorlegen.

Unsere absichtlich verkratzten CDs erkannte es und konnte dank der guten Fehlerkorrektur davon lesen.

Sollten Sie auf der Suche nach einem flotten und zugleich zuverlässigen DVD-Laufwerk sein, liegen Sie mit dem Toshiba-Modell goldrichtig.

PC Player Wertung

DVD-Leistung: 100
CD-Leistung: 90
Fehlerkorrektur: 70
Gesamtwertung: 92

RISTS TEST-FAZIT



In unserem Vergleichstest kürten wir das DVD-Laufwerk von Toshiba zum Sieger, da es in allen Lebenslagen hervorragende Ergebnisse lieferte. An zweiter Stelle rangierte das Gerät von Memorex, welches sich nur knapp hinter dem Toshiba-Modell einordnete. Platz Nummer drei wurde von Pioneers Slot-in-Laufwerk eingenommen, das sich zudem die PC-Player-Preistip-Trophäe wegen des Software-Bundles abholte.

Langsam, aber sicher rollt die DVD-Welle auf uns zu. Diverse Spielehersteller halten ihre geplanten DVD-Titel lauernd in der Warteschleife – wie schön könnte alles sein, wenn eine Softwareschmiede mutig genug wäre, endlich einen potentiellen DVD-Hit auf den Markt zu werfen. Das Vorbild dafür lieferte LucasArts schon anno 1994 mit Rebel Assault, das als der Auslöser für die CD-ROM-Schwemme gilt. Die Spielehersteller sollten sich ein Beispiel an der Filmindustrie nehmen, denn bisher sind zwar massenweise Blockbuster auf DVD erschienen, vom Durchbruch der Software-DVD-Titel ist aber bisher außer ein paar mißglückten Versuchen nichts zu erkennen. Dennoch sind DVD-Laufwerke gerade dabei, die CD-ROM-Vertreter abzulösen. Für einen geringen Aufpreis erhalten Käufer die Möglichkeit, 4,7-GByte-Scheiben und abendfüllende Spielfilme in die Schublade zu werfen. Außerdem bieten neueste Grafikkarten die Möglichkeit, durch hardwareseitiges DVD-Decoding die Filmchen auch ohne Decoderkarte abzuspielen.

DVD-LAUFWERKE – VERGLEICHSTEST

	Toshiba SD-M1212 (PC Player Testsieger)	Memorex DVD-632	Pioneer DVD-A03S (PC Player Preis-Tip)	Panasonic SR-8583	Cyberdrive 5X	Hitachi GD-2500BX	Creative Encore DXR2	Sony 6X-32X DVD
DVD Geschwindigkeit	6x	6x	6x	5x	5x	6x	5x	6x
DVD Übertragungszeit in KB/s	3427	3418	3363	3351	3190	3084	3294	3457
DVD mittlere Zugriffszeit ins ms	70	70	72	68	74	71	71	73
CDROM Geschwindigkeit	32x	32x	32x	32x	32x	24x	32x	32x
CDROM Übertragungszeit in KB/s	3492	3458	3134	3271	3124	3055	3047	1518
CDROM mittlere Zugriffszeit in ms	78	76	87	87	89	106	89	94
Cache-Größe in Kbyte	256	256	512	512	256	512	512	512
Einbaulage (horizontal/vertikal)	h/v	h/v	h/v	h/v	h/v	h/v	h/v	h/v
Preis in Mark (inkl. MwSt.)	240	300	290	290	200	250	450	300
DVD-Leistung	100	100	90	90	80	70	80	100
CD-ROM-Leistung	90	90	90	80	80	70	70	20
Fehlerkorrektur	70	60	40	40	30	80	40	60
Wertung	92	90	83	79	73	71	70	–*

* Da von diesem Gerät erst ein Prototyp existiert, sahen wir von einer Wertung ab.

Kurztests



Logitech WingMan Gaming Mouse

- Drei-Tasten-Maus
- Hersteller: Logitech
- Circa-Preis: 80 Mark

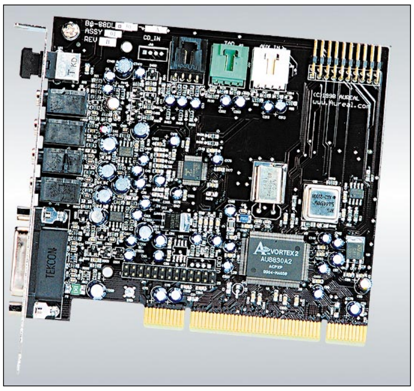
Hersteller Logitech kurbelte eine Studie an, die durch die Befragung von Viel-Spielern die optimale Mausform ermitteln sollte. Das Resultat ist die »WingMan Gaming Mouse«, welche dieselbe Form hat wie der damalige »Mouse Man 95«. Die Drei-Tasten-Maus kann dank eines Adapters sowohl in den PS/2-Port als auch in den USB-Port gestöpselt werden. Das Softwarepaket umfaßt den Ego-Shooter »Shogo« und natürlich die Treibersoftware »Mouse Ware«. Ein Utility macht sich darauf im Systemtray breit, womit Sie verschiedene Eigenschaften verändern können. So ist es neben einer individuellen Tastenbelegung möglich, die Genauigkeit zu verändern, mit der das Eingabegerät reagiert. Mit der maximalen Einstellung wird ein weiches und exaktes Mausscrolling sowohl in Spielen als auch auf dem Desktop ermöglicht. (jr/md)

PC Player Fazit

Dank der mitgelieferten Treibersoftware wird die Maussensitivität bis auf 200 Hz hochgeschraubt. Damit können auch Spieler, die von Tools wie PS/2-Rate bisher nichts wußten, ihre Maus bis zum Anschlag tunen. Spielernaturen bekommen ein Eingabegerät, das zwar nur drei Tastenfunktionen aufweist und etwas länger und schwerer sein könnte, für den professionellen Spielegebrauch bis auf letzteres jedoch uneingeschränkt zu empfehlen ist.

PC Player Wertung

Gesamtwertung: 83



TerraTec XLerate Pro

- Soundkarte
- Hersteller: TerraTec
- Circa-Preis: 180 Mark

Die derzeit am besten ausgestattete 3D-Soundkarte von Terratec ist »XLerate Pro«. An sie können wahlweise zwei Lautsprecher, ein Headset oder auch zwei Lautsprecherpaare angeschlossen werden. Herzstück der Karte ist der Chip AU8830 von Aureal. Für opulenten Sound sorgen der 320 Stimmen umfassende Wavetable Synthesizer sowie ein 10-Band Stereo-Equalizer. Die Karte ist kompatibel zu A3D 1.0 und 2.0, Microsoft DirectSound 3D sowie DirectInput und Soundblaster Pro. Damit kann man getrost behaupten, daß die Klänge jedes modernen PC-Spiels mit der Karte auch gehört werden können. Treiber bietet Terratec für Windows 95/98 und NT 4.0 an; abgesehen davon und dem Control Panel liefert der Hersteller lediglich einige 3D-Soundbeispiele mit. Die Steuerung der Wiedergabe erfolgt über das Programm Control Panel.
Die Installation der Karte per Plug-and-play unter Windows 98 verlief beim Test problemlos. Audiophile PC-Fans werden zusätzlich mit einem Digitalausgang (S/PDIF) verwöhnt, über den der Sound vom PC verlustfrei beispielsweise an Dolby-Digital-Receiver oder MiniDisc-Recorder übertragen werden kann. (Ralf Sablowski/md)

PC Player Fazit

Die feine Soundkarte für opulenten, vierkanaligen Surroundton überzeugt auf der ganzen Linie. Die deutliche Kanaltrennung macht beispielsweise das Spielen von 3D-Action-Spielen wie Half-Life zum Genuß. Schade nur, daß die Karte so teuer ist.

PC Player Wertung

Gesamtwertung: 85



Surrounder

- Lautsprecher
- Hersteller: Sennheiser
- Circa-Preis: 300 Mark

Jetzt geht's Spielern an den Kragen: Sennheiser bringt ein innovatives Lautsprechersystem auf den Markt, das ein Mittelding zwischen offenem Kopfhörer, Surround-Lautsprecherset und »Hörkragen« ist. Das nur etwa 1 kg leichte, weitgehend aus grauem Kunststoff modellierte System mit insgesamt vier Lautsprechern setzt sich der Spieler auf die Schultern. Er kann so 3D-Sound intensiv genießen, ohne wie beim Einsatz von vier Lautsprecherboxen seine Umwelt durch allzu laute Geräusche zu beeinträchtigen.
Der Anschluß des »Surrounder« ist äußerst einfach, es wird allerdings eine Soundkarte mit echtem dreidimensionalen Sound und Anschlüssen für Front- und Rücklautsprecher benötigt (etwa die Soundblaster Live). Der Surrounder besitzt Regler für Lautstärke und Bässe und klingt insgesamt recht ordentlich. Bei Action-Spielen wie »Half-Life« oder »Unreal« sind Geräusche präzise zu orten, was das Spielen sogar einfacher macht. Fette Bässe werden durch einen Luftstrahl aus den hinteren Lautsprecheröffnungen unterstützt, was eine gewisse Dramatik vermittelt. (Ralf Sablowski/md)

PC Player Fazit

Der Surrounder spielt sein Potential in Zusammenarbeit mit einer 3D-Karte voll aus. Die Idee eines offenen Kopfhörers ist originell, auch wenn das Tragen des Surrounders beim Spielen auf Dauer etwas unangenehm wird.

PC Player Wertung

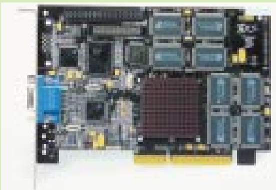
Gesamtwertung: 68

Aktuelle Kauftips der Redaktion

Hardware-Hitliste

Konkrete Tips für die PC-Aufrüstung: Auf dieser Seite fassen wir unsere aktuellen Kaufempfehlungen in den wichtigsten Hardware-Kategorien zusammen.

2D/3D-Beschleuniger

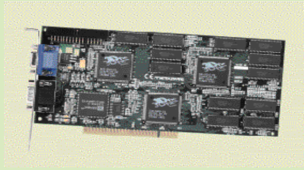


High-End-Gerät
- Voodoo3 3000
- Ca. Preis: 400 Mark (inkl. Spiele-Bundle)
- Getestet in Ausgabe 6/99



Preis-Tip
- Elsa Erazor 2
- Ca. Preis: 220 Mark
- Getestet in Ausgabe 12/98

3D-Beschleuniger

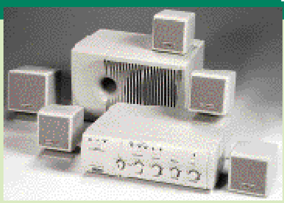


High-End-Gerät
- Metabyte Wicked 3D
- Ca. Preis: 300 Mark
- Getestet in 12/98



Preis-Tip
- Guillemont Maxi Gamer 3D 2
- Ca. Preis: 210 Mark
- –

Boxen



High-End-Gerät
- Creative Desktop Theater 5.1
- Ca. Preis: 480 Mark
- Getestet in Ausgabe 3/99



Preis-Tip
- Creative PC Works Four Point Surround
- Ca. Preis: 160 Mark
- Getestet in Ausgabe 3/99

CD-Recorder



High-End-Gerät
- Teac CDR55S
- Ca. Preis: 540 Mark
- Getestet in Ausgabe 4/98



Preis-Tip
- Mitsumi CR4801TE
- Ca. Preis: 400 Mark
- –

DVD-Laufwerk



High-End-Gerät
- Toshiba SD-M 1212
- Ca. Preis: 240 Mark
- Getestet in Ausgabe 6/99



Preis-Tip
- Pioneer DVD-A035
- Ca. Preis: 290 Mark (inkl. Software-Bundle)
- Getestet in Ausgabe 6/99

CD-ROM-Laufwerk



High-End-Gerät
- NEC CDR3000
- Ca. Preis: 100 Mark
- Getestet in Ausgabe 10/98

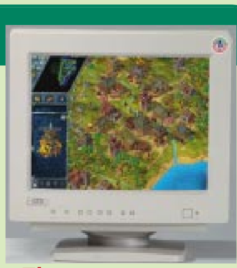


Preis-Tip
- Mitsumi FX 320
- Ca. Preis: 80 Mark
- Getestet in Ausgabe 10/98

Monitor



High-End-Gerät
- CTX VL950T (19-Zoll)
- Ca. Preis: 1000 Mark
- Getestet in Ausgabe 1/99

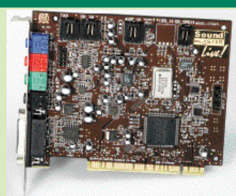


Preis-Tip
- CTX 1729 SE (17-Zoll)
- Ca. Preis: 580 Mark
- Getestet in Ausgabe 1/99

Soundkarte



High-End-Gerät
- Creative Labs Soundblaster Live
- Ca. Preis: 330 Mark
- Getestet in Ausgabe 12/98

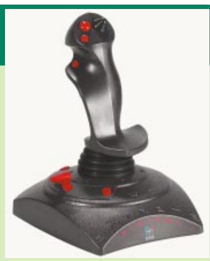


Preis-Tip
- Creative Labs Soundblaster Live Value
- Ca. Preis: 110 Mark
- Getestet in Ausgabe 3/98

Joystick

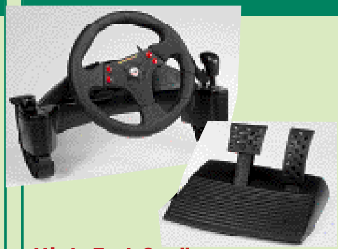


High-End-Gerät
- Microsoft Sidewinder Precision Pro
- Ca. Preis: 110 Mark
- Getestet in Ausgabe 2/98



Preis-Tip
- Logitech Wingman Extreme Digital
- Ca. Preis: 70 Mark
- Getestet in Ausgabe 9/98

Force-Feedback-Lenkrad



High-End-Gerät
- Thustmaster Formula Force GT
- Ca. Preis: 450 Mark
- Getestet in Ausgabe 5/99



Preis-Tip
- Act Labs Force RS Racing System
- Ca. Preis: 250 Mark
- Getestet in Ausgabe 5/99

Gamepad



High-End-Gerät
- Microsoft Sidewinder
- Ca. Preis: 60 Mark
- Getestet in Ausgabe 12/96



Preis-Tip
- Cobra
- Ca. Preis: 40 Mark
- Getestet in Ausgabe 5/99

Maus



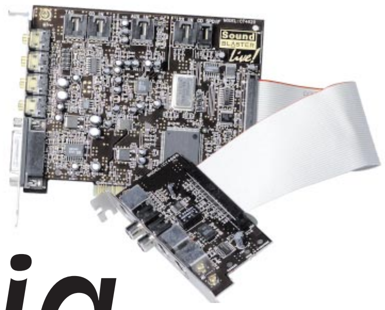
High-End-Gerät
- IntelliMouse Pro
- Ca. Preis: 120 Mark
- Getestet in Ausgabe 4/99



Preis-Tip
- Logitech Gaming Mouse
- Ca. Preis: 80 Mark
- Getestet in Ausgabe 6/99



Keine Panik: Tips zur Soundblaster Live



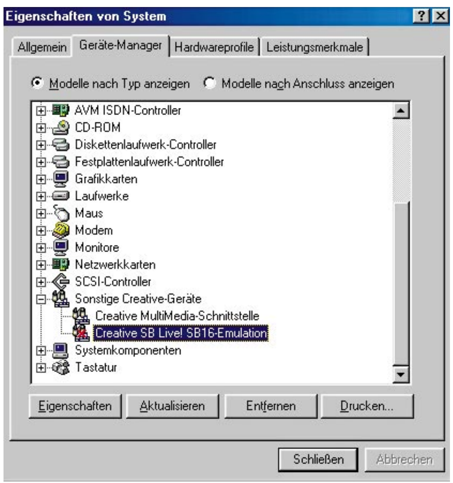
Live-haftig

Der absolute Bestseller unter den Soundkarten ist derzeit die »Soundblaster Live« von Creative Labs. Der guten Hardware stehen in puncto Dokumentation und Software aber einige Schwächen gegenüber: Hier erfahren Sie, wie sich diese Klippen umschiffen lassen.

Wie es aussieht, hat Soundkarten-Pionier Creative Labs es wieder einmal geschafft, einen neuen Standard zu etablieren. Zwar ist die Sounderweiterung »Environmental Audio Extensions«, kurz: EAX, bisher nur auf einer Karte, nämlich der Soundblaster Live (Test in der Ausgabe 12/98) aus eigenem Hause, zu finden. Aber allein die Tatsache, daß es sich dabei um einen Aufsatz auf Direct-X handelt, läßt zusammen mit der schnell steigenden Anzahl an EAX-unterstützenden Spielen vermuten, daß da noch mehr kommt. Im Prinzip steckt hinter EAX die Einbeziehung von Umgebungseinflüssen auf die Akustik. Ein Pistolenschuß klingt in einem Kellergewölbe ganz anders als unter freiem Himmel, ein Automotor sorgt in einem Tunnel für vielfaches Echo, unter Wasser klingt sowieso alles anders. Auf der Soundblaster Live sitzt unter anderem ein DSP-Chip, der allerlei Filter und Effekte in Echtzeit ermöglicht. Die Palette reicht von Echo und Hall über Bandpässe und Phasenmanipulationen bis hin zu kompletten Verfremdungen. Alles das muß nicht mehr vom Spieleentwickler programmiert, sondern – abhängig von der Spielesituation – nur noch »befohlen« werden. Derzeit ist die Soundblaster Live unter den »Spiele-Soundkarten« sicher das Maß aller Dinge und dabei nicht mal teuer (siehe Kasten »Live vs. Value«). Dennoch kommt nach Einbau und Konfiguration der Karte nicht nur Freude auf. Das liegt vor allem an einigen undurchsichtigen Konzepten der Steuersoftware und der ziemlich mageren Dokumentation. In diesem Beitrag seien die brennendsten Fragen zur Soundblaster Live beantwortet.

Soundblaster Live und DOS

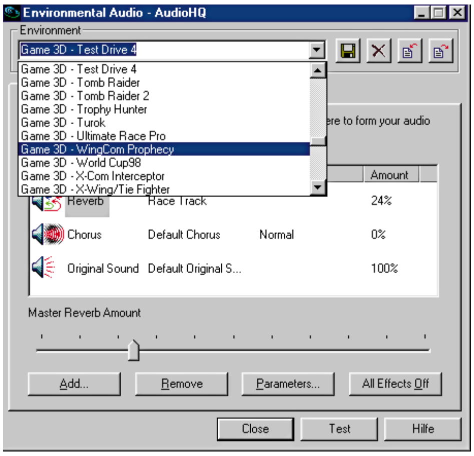
Die Soundblaster Live ist nicht mehr grundsätzlich Soundblaster-kompatibel. Jedenfalls nicht in dem Maße, in dem DOS-Spiele das gerne hätten. Das macht aber nichts, da bei der Installation auch eine sehr gute DOS-Emulation der »Soundblaster 16« eingerichtet wird. Sie steckt in einem speicherresidenten Programmchen, das per AUTOEXEC.BAT gestartet wird, und in einem zugehörigen Windows-Treiber (falls das DOS-Programm unter Windows gestartet werden soll). Der Nachteil dieser Lösung ist, daß jede Menge zusätzlicher Ressourcen belegt werden: ein Interrupt, zwei DMA-Kanäle und drei I/O-Adressen. Wenn Sie auf die DOS-Unterstützung verzichten können, entfernen Sie zum einen den AUTOEXEC.BAT-Eintrag, in dem das Programm SBEINIT geladen wird. Im Windows-Gerätemanager deaktivieren Sie den Treiber »SB-16 Emulation«. Er findet sich nicht an gewohnter Stelle, sondern unter einer neuen Geräteklasse namens »Sonstige Creative Labs Geräte«. Nur deaktivieren wohlgemerkt, nicht löschen. Er würde sonst beim nächsten Windows-Neustart wieder eingerichtet. Auf diese Weise geben Sie alle Ressourcen für andere Geräte frei. Die Soundblaster Live benötigt übrigens überhaupt keinen DMA-Kanal mehr – der Datentransfer erfolgt per PCI-Busmastering.



Wenn Sie den Treiber für die SB-16-Emulation im Windows-Gerätemanager deaktivieren, bleiben alte DOS-Spiele stumm. Sie sparen aber eine Menge an Hardware-Ressourcen

Der »Schwindel« mit den Spiele-Einstellungen

Öffnet man im Audio-HQ, dem Software-Satz der Soundblaster Live, die Applikation »Environmental Audio«, freut man sich zunächst über die Fülle an fertigen Einstellungen für gän-



Die Spiele-einstellungen unter »En-vironmental Audio« machen die aufgelisteten Games nicht 3D-sound-fähig. Sie sorgen nur für stimmungsvolle Hall- oder Echo-Effekte, die dann im ganzen Spiel aktiviert bleiben.

gige Spiele. In der Liste finden sich nicht weniger als 53 Spiele-Highlights von »Diablo« über »Monkey Island« bis »Wing Commander Prophecy«. Also alles nun in vollem 3D-Sound auf vier Kanälen? Leider nicht. Wenn die Programmierer – wie bei fast allen der aufgelisteten Spiele – keinen 3D-Sound (über Direct Sound 3D oder eine speziell an eine Hardware wie etwa Aureal-Chips angepaßte API) vorgesehen haben, läßt sich auch keiner herausholen. Hinter den hier wählbaren Einstellungen verbergen sich lediglich Anpassungen des Effektgenerators – im Klartext: verschieden starke Hall- und Echo-Effekte, die kontinuierlich für das ganze jeweilige Spiel gelten.

Derjenige bei Creative Labs, der diese Einstellungen festgelegt hat, war eben der Meinung, daß etwa bei Diablo einiges an Echo und Hall den Dungeon-Eindruck verstärkt (klingt dann halt blöd, wenn der Spieler in der Stadt ist). Abgesehen davon ist es schon ziemlich umständlich, erst über dieses Menü einen bestimmten Sound einzustellen, bevor man das Spiel startet. Einen zugehörigen Game-Launcher sucht man nämlich vergebens. Kann man auf jenen angesichts der Hall-Spielereien noch verzichten, wäre er bei den Lautsprechereinstellungen doch angebracht.

Live vs. Value

Es finden sich zwei Ausführungen der Soundblaster Live im Handel. Die teure (rund 350 Mark) heißt schlicht »Soundblaster Live!«, die wesentlich günstigere (circa 150 Mark) trägt den Namenszusatz »Value«. Von letzterer gibt es sogar eine noch günstigere Version. Als OEM-Produkt in einer losen Antistatik-Tüte mit lose beigelegter CD gibt es die Value im Versandhandel sogar schon für unter 100 Mark. Das Überraschende dabei: Alle Versionen sind von der Basistechnik her identisch. DA/AD-Wandler, Synthesizer, Environmental Audio, 2- oder 4-Kanal-3D-Sound – alles findet sich gleichermaßen auf allen Varianten. Auch die Treiber sind somit die gleichen.

Die Vorteile der doch wesentlich teureren »großen« Live sind für einen gar nicht so großen Anwenderkreis relevant. Die »Vollversion« unterscheidet sich in erster Linie durch eine zusätzliche Anschlußplatine mit weiteren Digital-Ein- und Ausgängen (zum Anschluß von DAT-Rekordern oder ähnlichen Geräten) und MIDI-In- und Out-Buchsen (da tut's aber auch ein Adapter für den Joystickport der Value-Karte). Der SPDIF-Digitalausgang auf der Erweiterungsplatine soll laut Creative Labs künftig einmal 9-Kanal-Raumklang nach AC-3 (vor allem für DVD-Videos) unterstützen. Außerdem liegen in der Packung der großen Live noch etliche Programme, vor allem für Musiker und zum Harddisk-Recording.

Fazit: Wenn Sie eine reine Spielekarte suchen, können Sie bedenkenlos zur billigsten Soundblaster Live greifen, die Sie bekommen. Sie handeln sich dabei keinerlei Nachteile ein.

Kopfhörer für vier Ohren?

Eine wichtige Einstellung findet sich im Audio-HQ unter »Speaker«. Hier legen Sie fest, ob die Ausgabe auf zwei oder vier Kanälen erfolgen soll, und, in ersterem Fall, auf Lautsprechern oder einem Kopfhörer. Zudem können Sie bei vier Lautsprechern noch eine – eher selten sinnvolle – Verteilung verschiedener Klangquellen (Audio-CDs, MIDI ...) auf die vorderen oder hinteren Boxen vornehmen.

Vier Lautsprecher sollten Sie nur einstellen, wenn Sie anschließend ein Spiel starten, das wirklich 3D-Sound und am besten noch EAX unterstützt. Bei nicht 3D-Audio-fähigen Spielen werden sonst die Klänge unter Umständen recht willkürlich verteilt.

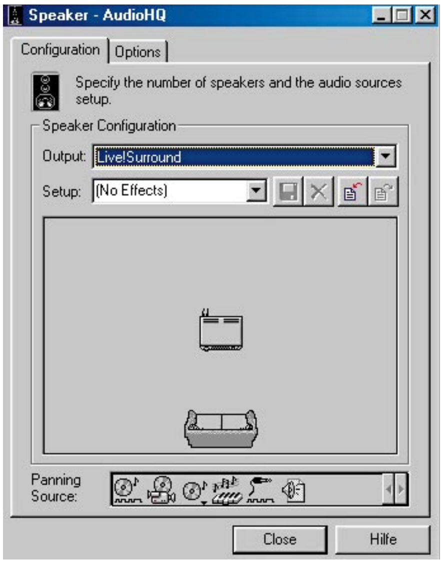
Die Einstellungen »2 Speakers« und »Headphones« versuchen dagegen, unter Anwendung komplexer Filter echten Raumklang bei nur zwei Ausgabekanälen zu erreichen (siehe »So funktioniert 3D-Sound« in PC Player 2/99). Dabei kommen für beide Einstellungen noch zusätzliche Filter zum Einsatz, die zum einen den normalerweise etwas schlechteren Frequenzgang von Kopfhörern ausgleichen und zum anderen die Kanaltrennung betreffen. Bei zwei Lautsprechern »überschneiden« sich die Klänge nämlich teilweise, das heißt: An das linke Ohr gelangen auch Töne aus dem rechten Lautsprecher, was bei einem Kopfhörer naturgemäß nicht der Fall ist. Wählen Sie einfach diejenige der beiden Einstellungen, die für Sie angenehmer und räumlicher klingt.

Sind die neuesten Treiber für die Soundblaster Live installiert, gibt es noch eine vierte Einstellung namens »Live!Surround«. Dazu weiter unten mehr unter »Dolby oder nicht Dolby?«.

Die richtigen Lautsprecher

Wie die meisten »ernsthafteren« Soundkarten besitzt auch die Soundblaster Live keinen (End-)Verstärker mehr auf der Platine. Das ist mit Sicherheit auch kein Verlust. Die aus Pfennigbauteilen zusammengelöteten Mini-Verstärkerchen mit 2 mal 2 Watt Ausgangsleistung dienten mehr als Klangvernichter. Benötigt werden sie ohnehin nur für Passiv-Lautsprecher (und wer klemmt schon gute HiFi-Boxen per selbstgebasteltem Anschlußkabel an die Mini-Verstärker?) und unempfindliche (niederohmige) Billigst-Kopfhörer. Praktisch jeder käufliche Boxensatz für den PC ist aber aktiv, verfügt also über einen eigenen Leistungsverstärker. Und solche Aktivboxen gibt es in allen Preis- und Klangkategorien (siehe Vergleichstest in PC Player 3/99). Wer noch besseren Sound haben will, schließt gleich eine Stereoanlage mit einem »vernünftigen« HiFi-Verstärker und guten (Passiv-) Lautsprechern an.

Ein Problem ergibt sich aber beim Vierkanal-Betrieb: Zwar können Sie völlig verschiedene Lautsprechersysteme für die



Leider nicht: Die Lautsprechereinstellung »Live!Surround« sorgt nicht für die Dekodierung von Dolby-Signalen und entsprechende Verteilung auf die vier Lautsprecher. Sie kodiert umgekehrt ein 3D-Signal in Dolby Surround, so daß sich vorhandene Surround-Verstärker und -Boxen verwenden lassen.

beiden vorderen und die beiden hinteren Kanäle verwenden. In der Praxis – sprich im Spielbetrieb – empfiehlt sich aber die Verwendung zweier gleichwertiger, besser noch identischer Boxenpaare. Der Grund: Stellen Sie sich einen 3D-Shooter à la »Unreal« vor, bei dem ein bestimmtes Geräusch aus einer bestimmten Richtung kommt, etwa ein Wasserfall links vor dem Spieler. Dreht sich dieser jetzt um die eigene Achse, wandert das Geräusch natürlich entsprechend zu den hinteren Boxen. Hängt als Frontlautsprecher jetzt ein mächtiges 150-Watt-Subwoofersystem an der Karte, hinten aber nur zwei 25-Mark-Quäker, wird aus dem Donnern des herabfallenden Wassers plötzlich ein trauriges Geplätscher – die Raumklang-Illusion ist dahin.

Eine Lösung sind natürlich die Cambridge-Aktiv-Lautsprechersysteme, die von Creative Labs vertrieben werden (zum Beispiel das Four Point Surround für etwa 200 Mark). Die arbeiten zwar auch nur mit einem einzigen Subwoofer, der wird aber von allen vier Kanälen angesteuert.

Dolby oder nicht Dolby?

Sie haben eine TV-Karte oder ein DVD-System, eine Soundblaster Live und vier Lautsprecher. Zudem ist der neueste SB-Live-Treiber installiert, der die Lautsprecher-Einstellung »Live!Surround« bietet. Damit sollte dem Vierkanal-Dolby-Surround-Filmerlebnis nichts mehr im Wege stehen, oder? Leider doch! Die Hardware (genügend Lautsprecherkanäle, leistungsfähiger DSP zum Dekodieren des Dolby-Surround-Signals aus dem Stereoton) wäre durchaus in der Lage, diesen Zusatznutzen zu bieten. Leider kostet aber die Dekodierung von Dolby Surround so hohe Lizenzgebühren an die Dolby-Labs (sagt jedenfalls Creative Labs), daß diese Technik nicht implementiert wurde. Hinter der neuen Live-Surround-Einstellung steckt genau das Umgekehrte, nämlich ein Dolby-Surround-Encoder. Er hat den Zweck, eine Art 3D-Sound aus entsprechenden Anwendungen oder Spielen Dolby-kodiert an eine angeschlossene Dolby-Surround-Anlage (etwa einen Surround-Receiver mit fünf Boxen) herauszuholen. So müssen Sie – wenn Sie schon Surround-Hardware am PC angeschlossen haben – für 3D-Sound (EAX-Spiele) nicht noch zwei zusätzliche Rear-Boxen aufstellen. Allerdings geht die Links/rechts-Unterscheidung für die hinteren Boxen dabei verloren, da Dolby-Surround für die rückwärtigen Boxen nur ein Mono-Signal vorsieht. Creative Labs vermeidet in Verbindung mit dieser Funktion übrigens den Begriff »Dolby Surround« und spricht auch nur von einer EAX-Surround-Kodierung – ebenfalls aus lizenzrechtlichen Gründen. **(Stefan Wischner/md)**

Spiele-Patches im Web

Immer mehr Spielehersteller basteln eine EAX-Unterstützung für die Soundblaster Live in ihre Programme, viele auch nachträglich per Patch, etwa Half-Life oder Battlezone. Eine gute Zusammenstellung aller verfügbaren Patches und Updates finden Sie im Internet unter www.sblive.com/liveware/eaxpatches/.

Probleme mit CD-Digital

Allen Varianten der Soundblaster Live gemeinsam ist auch der CD-Digital-Eingang auf der Karte. Er soll bei Anschluß eines CD-Laufwerks mit entsprechendem Ausgang den Umweg über den DA-Wandler des CD-Laufwerks überflüssig machen und direkt digitale CD-Musik vom Laufwerk zur Karte bringen. Bei der »großen« Live ist zu diesem Zweck ein zweiadriges Kabel im Lieferumfang, bei den OEM-Versionen muß man sich dieses in der Regel selbst besorgen.

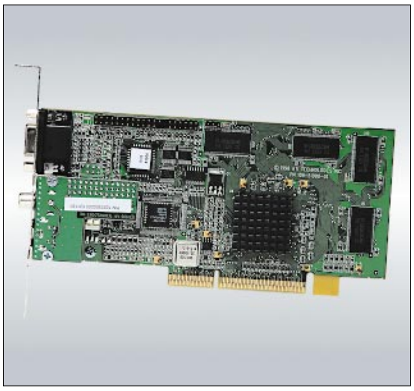
Das Problem: In vielen Fällen rührt sich akustisch beim Abspielen einer Audio-CD gar nichts, obwohl es über den herkömmlichen Analog-Anschluß funktioniert.

Der Grund: Etliche CD-Laufwerke haben zwar offensichtlich einen Digitalausgang, bei vielen ist dieser aber ganz und gar funktionslos. Eine (vermutlich nicht ganz vollständige) Liste von CD-Laufwerken mit funktionierendem Digital-Out findet sich unter www.sblive.com.

Wenn es bei Ihrem Laufwerk nicht funktioniert, gibt es zwar – außer dem Kauf eines anderen Laufwerks – keine Abhilfe, aber: Sie verlieren im Grunde genommen gar nichts. Der Klangunterschied zwischen dem digitalen und analogen Anschluß ist de facto nicht hörbar. Zum Brennen von Audio-CDs (oder Umwandeln ins MP3-Format, siehe PC Player 5/99) lesen Sie die Daten ohnehin digital aus, und zwar über die IDE- oder SCSI-Leitung. Der einzige echte Vorteil der Nutzung des Digitalausgangs ist, daß Sie ein zweites CD-Laufwerk (etwa den Brenner) ebenfalls zum Abspielen von Audio-CDs einsetzen könnten, dann aber über die Analogleitung.



Kurztests



ATI Rage Fury

- 2D/3D-Grafikkarte
- Hersteller: ATI
- Circa-Preis: 350 Mark

Der Grafikkartenhersteller ATI bringt seine mit dem ATI Rage 128GL versehene Grafikkarte zu einem ungewöhnlichen Zeitpunkt auf den Markt. Einerseits ist der verwendete Chips leistungsstärker als (noch) aktuelle Konkurrenten wie TNT oder Voodoo2, andererseits stehen deren Nachfolger schon in den Startlöchern. Der Vorteil der »Rage Fury« ist die üppige Ausstattung. 32 MByte RAM, hardwareseitiges DVD-Decoding und ein TV-Ausgang stehen auf der Haben-Seite, was die Karte zum Allrounder macht. Im 2D-Bereich präsentiert sie ein gestochen scharfes Bild, das Matrox-Karten in nichts nachsteht.

Auch der 3D-Bereich glänzt – und zwar mit 32-Bit-Rendering, was eine bis dato unerreichte Farbqualität hervorruft. Benchmarkergebnisse attestieren der Rage Fury in 32-Bit-Rendersequenzen Spitzenwerte. Für kommende 3D-Titel ist die Rage Fury somit bestens gerüstet. (jr/md)

PC Player Fazit

Ob Spiele oder Windows-Desktop – die ATI Rage Fury macht eine gute Figur und stellt sich als die richtige Wahl für Käufer mit Anspruch auf vielseitige Verwendbarkeit heraus. Denn sie gehört zum kleinen Kreis der Grafikkarten mit hardwareseitigem DVD-Decoding, was sie auch in Zukunft ein Wörtchen im Beschleunigerzirkus mitreden läßt. Grafikkarten mit Voodoo2- oder TNT-Chip läßt die Rage Fury links liegen.

PC Player Wertung

Gesamtwertung: 82



Cyborg Stick 2000

- Joystick
- Hersteller: Saitek
- Circa-Preis: 80 Mark

Für etwas mehr als die Häfte des Preises eines »Cyborg Stick 3D Digital« von Saitek erhalten Sie die abgespeckte Fassung »Cyborg Stick 2000«. Sie müssen allerdings nur auf ein paar Kleinigkeiten verzichten: So ist der Steuerknüppel nicht mehr programmierbar und hat außerdem nur noch drei Achsen, also kein Ruder mehr, das durch Verdrehen des Hebels betätigt würde. Zudem ist die Knopfanzahl deutlich geringer.

Übrig bleibt jedoch eine Menge. Das Gerät verfügt über einen Coolie-Hat, vier Knöpfe und einen Schubregler. Einzigartig wird der Cyborg jedoch durch seine starke Wandlungsfähigkeit. Der Kopf des Knüppels läßt sich nach vorn und hinten sowie zu den Seiten kippen. Außerdem können Sie die Handballenauflage in der Höhe verstellen und sowohl für Rechts- als auch Linkshänder konfigurieren. Schließlich dürfen Sie den Schubregler durch einfaches Abschrauben mit dem mitgelieferten Inbusschlüssel von links nach rechts umsetzen. Sie erhalten also einen hübschen Joystick für den Alltagsgebrauch, mit dem sich die meisten Spiele gut kontrollieren lassen. (mash)

PC Player Fazit

Der kleine Bruder des Cyborg 3D weiß genau wie dieser durch seine Ergonomie zu überzeugen. Er ist – zusammen mit ihm – der einzige brauchbare Knüppel für Linkshänder, aber auch alle anderen werden die vielen Anpassungsmöglichkeiten wieder einmal zu schätzen wissen.

PC Player Wertung

Gesamtwertung: 80



Soundman Extreme

- Lautsprecher
- Hersteller: Logitech
- Circa-Preis: 250 Mark

Zum Spitzenprodukt aus dem Hause Logitech mit Namen »Soundman Extreme« gehört neben den beiden Satellitenboxen auch ein Subwoofer. Alle Bedienelemente befinden sich am rechten Lautsprecher – keine Selbstverständlichkeit bei Subwoofersystemen. So müssen Sie nicht ständig unter den Tisch greifen, um die Lautstärke zu verändern. Die weiteren Eingriffsmöglichkeiten beschränken sich leider auf Klangregler für die Höhen und Bässe. Einen Balanceregler und einen Schalter für die Loudness finden Sie ebensowenig wie einen Ein/Aus-Knopf. Dieser ist aber auch nicht notwendig.

Das Gerät schaltet sich selbsttätig an und auch wieder aus, je nachdem, wie lange es nicht benutzt wurde und ob ein Signal kommt. Die Kabel sind von absolut ausreichender Länge, der Klang reicht für Computerspiele und das gelegentliche Musikhören völlig aus – erst bei hoher Leistung klingen die Höhen verzerrt. Ansonsten sorgt der Subwoofer für kräftigen, druckvollen Baß, der absolut ausreicht, um die Wohnung des Nachbarn noch mitzubeschallen. (mash)

PC Player Fazit

Kein Spitzenprodukt, doch das Preis-Leistungsverhältnis spricht deutlich für das Logitech-Produkt. Alle aufgeführten Schwächen trüben das Klangerlebnis nicht allzusehr, für den »normalen« Mix aus Spielen, Musik hören und Systemmeldungen also empfehlenswert.

PC Player Wertung

Gesamtwertung: 83

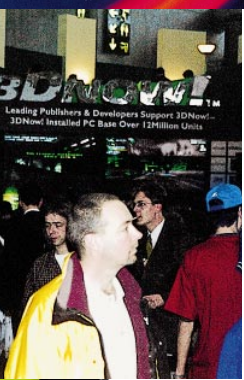




Mit 700 000 Technik-Begeisterten übertraf die CeBIT '99 erneut ihren Besucherrekord.

Messebericht: CeBIT '99 in Hannover

Harte Neuigkeiten











Alljährlich mutiert Hannover eine Woche lang zum Stelldichein für die Computer- und Telekommunikationsbranche. Da durften wir nicht fehlen, denn schließlich machte auch ein ganzer Schwung verspielter Hardware-Neuheiten dem staunenden Publikum seine Aufwartung.

Der betörendste Ort der CeBIT '99 war für Spielernaturen zweifelsohne Halle 9. Dort versammelten sich neben praktisch sämtlichen namhaften Grafikkartenherstellern auch die Global Player der sonstigen Computer-Zubehörindustrie. In alphabetischer Reihenfolge servieren wir Ihnen nachfolgend die Highlights des alljährlichen Hardwarespektakels.

3Dfx

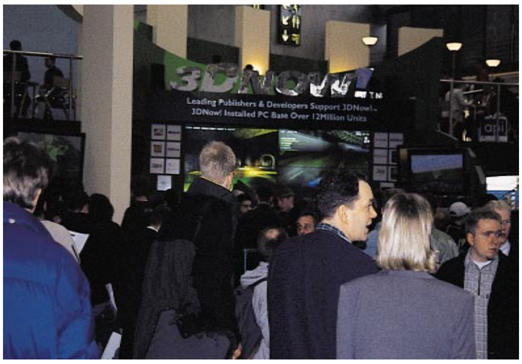
Der 3Dfx-Stand in Halle 9 war dank der vielen Fans kaum zu übersehen. Kein Wunder, denn dort wurden die mit neuem Firmenlogo und einprägsamer Verkaufsverpackung versehenen Grafikkarten »Voodo3 2000« und 3000 präsentiert. So machten die Spiele »Half-Life« (deutsch), »Schleichfahrt 2« (Arbeitstitel: Aqua) sowie »Expendable« schon mal von deren höheren Frame-Raten eifrig Gebrauch. Hinter verschlossenen Türen nahmen wir sogar schon ein Vorserienmodell des Voodoo3 3500 in Augenschein, der aufgrund seines höheren Chiptaktes (183 MHz) mit einem Aktiv-Kühler ausgestattet war.

AMD

3D-Shooter Fans klebten am AMD-Stand wie die Fliegen am Napf. »Schuld« daran hatte eine Deathmatch-Demo von »Quake 3 Arena«, die auf einer riesigen Leinwand präsentiert wurde. Das Ganze lief auf einem AMD K6-3/450 MHz und einer Voodoo3-3000-Karte. Ihr jüngstes Baby, den K7-Prozessor, hielt AMD leider noch unter Verschluß. Neben dem AMD-Stand lagerten die Kühlungs-Fanatiker von Kyrotech, die einem AMD-K6-3/450 einem »Indiziertes Spiel 2« in der Auflösung 800 x 600 zu 130 Frames verhalfen. Zustande kam das kleine Wunder durch speziell angefertigte Kühlsysteme von Kyrotech.

Asus

Eine mit 3D-Brillen ausgerüstete Menschentraube tummelte sich am Asus-

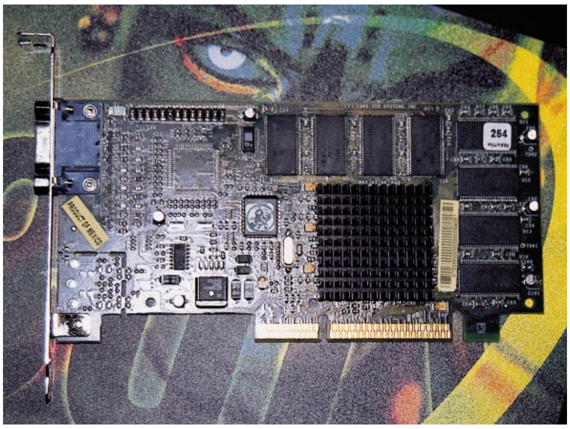


Staunende Gesichter provozierte AMD mit einem Quake-3-Deathmatch-Demo.

Stand. Grund dafür war das »VR-Stereoscope«, eine neuartige 3D-Brille. Der 3D-Effekt hinterließ in einer Rennsimulation einen sehr guten ersten Eindruck, wobei das Produkt laut Asus noch weiter verbessert wird. Die »AGP-V3800«-Grafikkarte trug den neuen Riva TNT2-Chip mit 32 MByte Speicher. Die Spielergemeinde darf sich in nächster Zeit auch auf die »AGP-V3500« freuen. Jenes Kärtchen ist mit dem neuen Savage4 Pro Chip von S3 bestückt. Die beiden vorgestellten Grafikkarten werden in unterschiedlichen Ausführungen erhältlich sein. So können Sie sich entscheiden, ob Sie eine Asus-Karte mit TV-Out, LCD Panel Support oder Video-Eingang kaufen.

Creative Labs

Der Stand von Creative Labs lockte die Besucher nicht nur mit bombastischem



◀ Die Voodoo3-Karten waren endlich in fertigem Zustand zu erblicken.

Sound, sondern auch mit einer Palette an neuen Produkten an. Zu hören gab es neben den bereits bekannten Exemplaren auch die »Soundblaster 16 PCI«, ein Modell für Einsteiger. Die Augen wurden von eindrucksvollen Bildern der neuen Grafikkarten »3D Blaster Savage 4« und »3D Blaster TNT 2« verwöhnt. Letztere Produkte basieren auf den Chips Savage 4 beziehungsweise Riva TNT2.

Diamond Multimedia

Auch Diamond sprang mit auf den »Riva TNT2«-Zug und präsentierte den Grafikbeschleuniger »Diamond Viper V770«. Zu haben ist die Karte nach der Veröffentlichung in drei verschiedenen Varianten: Als Bulk-Version mit 16 MByte und 32 MByte RAM und als Einzelhandelsprodukt mit 32 MByte plus TV-Out, der sogenannten Gamer's Edition. Letztere wird einen höheren Grafikspeicher-Takt bieten, da Diamond den TNT2-Ultra-Chip einsetzt. In der Warteschleife steht ebenfalls die »Diamond Stealth III S520« (Savage 4-GT) und das S540er Modell (Savage 4 Pro). Zu hören gab's auch die »Diamond Monster Sound MX300«, welche Aureals neuen Vortex2-Soundchip huckepack trug.

Elsa

Schwer belagert waren die PC Terminals, die die neue 3D-Brille »Elsa 3D Revelator« zeigten. Sie bietet in Verbindung mit einer Erazor-Grafikkarte dreidimensionale Darstellung. Die ebenfalls neue Grafikkarte »Elsa Erazor III« ist eine 2D/3D-Kombination mit TNT2-Chip und 32 MByte Speicher. Die implementierte TwiN-Rendering-Pipeline und alle aktuellen 3D-Features liefern Bilder bis hin zu einer Auflösung von 1600 x 1200 Bildpunkten mit 85 Hz Refreshrate in True-Color. Zudem stellte Elsa den Grafikbeschleuniger »Els2Winner II« (mit Savage-4-Chip)vor.

Hercules

Wie viele andere Hersteller auch führt Hercules seine Produktpalette mit dem neuen RivaTNT2 und dem Savage 4-Chip fort. Die beiden Hercules-Karten tauchen unter den Namen »Hercules Dynamite TNT/2« (Riva TNT2) und »Hercules Terminator Beast '99« (Savage 4) auf. Beide Karten haben AGP4X, 32 MByte, TV-Out und die Unterstützung für Flat-Panel-Displays gemeinsam.

Logitech

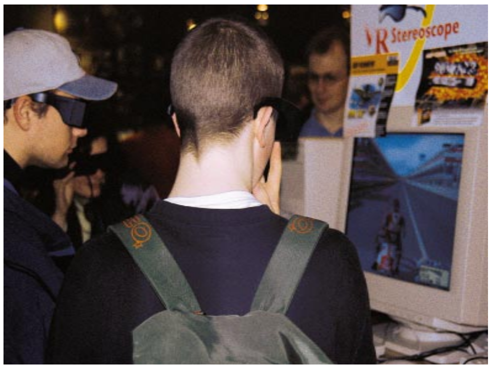
Zubehörhersteller Logitech präsentierte ein Schmankerl für PC-Spieler. Das besagte Produkt war eine speziell für Spieler zugeschnittene Maus-Version. Die »Wingman Gaming Mouse« ist das Ergebnis einer von Logitech in Auftrag gegebenen Studie. Nach etlichen Befragungen von Spielecracks wurde die passende Form und Funktionalität der Gaming-Mouse ermittelt. Sie arbeitet mit 200 Hz und die ermöglicht eine absolut präzise Bewegung.

Matrox

Waschechtes Environment Bump Mapping stellte Matrox auf seiner neuen »G400«-Grafikkarte vor (32 MByte Grafikspeicher, 300 MHz RAMDAC). Dieser Chip ist bisher als einziger in der Lage, das von DirectX 6.0 unterstützte Bump Mapping als solches korrekt darzustellen. Eine weitere neue Eigenschaft der G400 ist das Dual Head Display. Hinter diesem Begriff verbirgt sich die Möglichkeit, zwei Bildschirme an eine Karte anzuschließen. Matrox bleibt weiterhin auf seiner qualitativ exzellenten 2D-Schiene. Implementiert wurden nebenbei aber auch die gängigen 3D-Techniken wie Bump Mapping und 32-Bit-Rendering.



Eine Maus im Geschwindigkeitsrausch: Logitechs 200-Hz-Nager.



Auf dem Asus-Stand war die 3D-Brille eine besondere Attraktion.

Videologic

Mit der Neon 250 meldet sich Videologic zurück und präsentierte damit prompt einen Wunderknaben (den »Power VR 250«-Prozessor), der mit seiner Leistung sowohl dem Voodoo3 als auch dem Riva TNT2 das Wasser reicht. 92,2 fps im Timedemo 1 Benchmark sorgte für offene Augen am Videologic-Vorführrechner. Zu hören gab's auch etwas, und zwar die »Sonic Vortex 2« Soundkarte, ausgerüstet mit Aureals Vortex2 Soundbubi.

Saitek

Saitek bietet dem Spieler für dieses Jahr eine besondere Attraktion, die »Game Mouse«. Diese Maus verfügt neben zwei Funktionstasten und einer Scroll-Taste über einen innovativen Coolie Hat. Dadurch ist die Programmiermöglichkeit im Spiel von drei auf sieben Aktionen erweitert. Mit dem »R100-GTX Wheel« hat Saitek zudem ein stabiles Lenkrad im Angebot, das mit seiner griffigen Form gut in den Händen liegt. (nr/jr/md)



Mit der Neon 250 möchte sich Videologic ein Stück vom Grafikkarten-Kuchen abschneiden.

Technik Treff

SIE FRAGEN, WIR ANTWORTEN: TIPS UND TRICKS RUND UM DEN PC

Zicken mit Half-Life

Ich besitze einen Computer mit einem Pentium/200MMX und einer »Mystique«-Grafikkarte von Matrox. Bei den Spielen »Half-Life (deutsch)« und »Battlezone« kann man nach dem Start erhebliche Grafikfehler erkennen, die sich in Form von vertikalen Streifen bei Battlezone und Flecken bei Half-Life bemerkbar machen. Die Grafikfehler verstärken sich, wenn ich mich im Spiel bewege. Nach zirka 10 Sekunden beendet sich das entsprechende Programm von allein, und ich finde mich auf dem Windows-Desktop wieder. Gibt es dafür eine Erklärung, und würden die Grafikfehler durch den Kauf einer Voodoo-Karte beseitigt werden?

(Philipp da Silva Bastos)

Wir haben in der Redaktion zum Glück genau diese Komponenten und konnten das entsprechende System einmal »nachbauen«. Bei uns traten die angesprochenen Fehler mit der uralten, ungepatchten Version von »Half-Life« (1.0.0.5) nicht auf (die Versionsnummer des Spiels bekommt man, wenn man im Installationsverzeichnis mit der rechten Maustaste die Datei HL.EXE anklickt und dann »Version« wählt). Der Grafikkarten-Treiber der von uns verwendeten »Mystique 220« hatte sogar noch die Versionsnummer 4.10.01.3800, der aktuelle Treiber auf der Matrox-Web-Site (www.matrox.com) ist dagegen schon bei Nummer 4.12. Wir tippen hier einmal auf einen noch älteren Treiber, oder DirectX 6 ist nicht installiert.

Davon abgesehen bereitete das Spiel im Direct3D-Modus wenig Freude: Vermutlich aufgrund des kleinen Texturspeichers fehlten jede Menge Texturen, und da die Karte auch keine Texturfilterung besitzt, sah das ganze recht merkwürdig aus (siehe oberes Bild). Schalten Sie das Spiel in den »Software«-Modus (unter »Configuration/Video/Video modes«), und schon wird's besser. Auf einem 200er-MMX-Prozessor ist das Spiel in der Auflösung 320 mal 240 recht gut spielbar. Richtig Freude bereitet es aber, wenn man eine Grafikkarte mit einem neueren Chipsatz in den PC steckt (»Voodoo2«, »Riva TNT«, »Voodoo3« oder »Riva TNT2«).





Im 3D-beschleunigten Modus bringt Half-Life mit der Mystique-Grafikkarte von Matrox wenig Spaß, denn die Texturen werden hier fast alle übergangen (oben). Schalten Sie in dem Fall lieber in den Software-Modus.

Anschluß gesucht

Ich will in meinen PC eine »3D Blaster Voodoo2« von Creative Labs einbauen. Die vorhandene Grafikkarte ist von Matrox (Productiva, 8 MByte, AGP). Nun habe ich ein Verbindungskabel, um zwei 3Dfx-Chipsätze zu verbinden. Ein Bekannter hat nun eine Voodoo-Karte mit 4 MByte RAM. Kann ich diesen Chip bei mir einbauen?

Wenn ja, hätte ich dann auch 3Dfx-Chipsätze von insgesamt 12 MByte? Zweite Frage: Ich habe in der PC Player eine Werbung der Marke Elsa gesehen, die für die »Victory 2« mit Voodoo-Banshee-Chipsatz wirbt. Darin steht auch, daß er eine 128-Bit-Grafikbeschleunigung hat. Ist denn die Spieletechnik so erweitert, daß man schon 128 Bit dafür benötigt?

(Özcan Arslan)

1. Dieses Verbindungskabel ist ausschließlich für eine zweite Voodoo2-Karte gedacht. Damit teilen sich beide Karten die Rechenarbeit, und die Grafikausgabe wird flüssiger. Die alte »Voodoo1«-Karte (wie etwa »Monster 3D« oder »Righteous 3D«) kann man nicht an schließen. Auch ein Zustecken in einen freien PCI-Slot funktioniert nicht.

2. Je mehr Bit zur Verfügung stehen, desto schneller ist der Grafikchip zunächst einmal. Für Spieler bedeutet das eine flüssigere Grafikausgabe, was ja zunächst mal sehr schön ist. »Unbedingt benötigt« man das nicht, aber wenn etwas schneller und schöner wird – warum nicht? Die Bit-Anzahl bezieht sich ausschließlich auf interne Vorgänge im Chip und auf der Grafikkarte. Der normale PC-Prozessor hat damit nichts zu tun, und Spiele-Software muß auch nicht extra dafür programmiert werden.

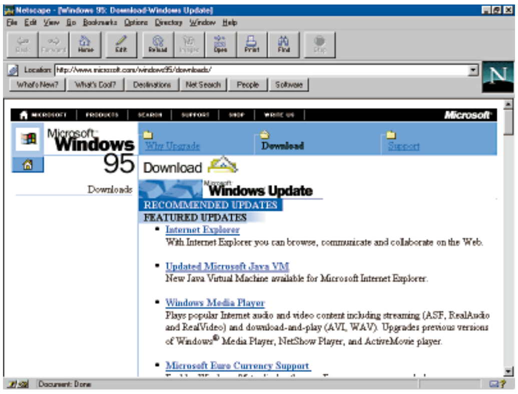
Ruckelndes TCP/IP

Ihr habe vor einiger Zeit mal von Rucklern beim Netzwerkspiel berichtet und in dem Zusammenhang das Problem auf das installierte Netzwerkprotokoll »TCP/IP« zurückgeführt, aber keine Lösung dafür gefunden. Da mittlerweile einige Spiele im Netzwerkmodus ausschließlich TCP/IP unterstützen (zum Beispiel »Unreal«), habe ich mich noch mal erkundigt. Mittlerweile gibt es direkt von Microsoft eine Lösung für dieses Problem: unter http://www.micro soft.com/windows95/downloads/ gibt es das »Windows Socket 2 Update« (963 KByte), welches die Fehler behebt.

(Peter Weber)

Die Redaktion PC Player bedankt sich im Namen aller geplagter Netzwerkspieler herzlich für diesen Tip. Generell sollte man diese Internet-Adresse, zusammen

mit der ähnlichen http://www.microsoft.com/windows98/downloads/ für Windows 98 öfter mal mit dem Browser ansteuern.



Schauen Sie öfters mal auf die Seite http://www.microsoft.com/windows95/downloads. Dort gibt's jede Menge Updates für Windows 95.

Grafik aufrüsten

Da ich mich so langsam einer Aufrüstung meiner Hardware nicht mehr entziehen kann, soll nach reiflicher Überlegung neben einigen anderen Komponenten auch eine »Erazor 2« von Elsa ihren Weg in meinen PC finden. Allerdings möchte ich auf eine Voodoo2-Karte nicht verzichten und auf »Voodoo3« nicht mehr warten. a) Ist es sinnvoll, neben der »Erazor 2« noch eine »Voodoo2« zu betreiben, oder ist das rausgeschmissenes Geld? b) Ist sichergestellt, daß ich nach Belieben entweder die Riva- oder die Voodoo-Karte im Spiel werkeln lassen und somit vergleichen kann, welche Karte ein optimales Ergebnis liefert? *(Uwe Rösch)*

Die Antworten der Reihe nach:

a) Die Voodoo-Karte sollten Sie sich bei einer vorhandenen »Erazor 2« nur dann zulegen, wenn Sie Spiele haben, die nur mit GLide laufen. Das ist die hauseigene 3D-Grafik von 3Dfx, die es nur für 3Dfx-Karten gibt. Spiele für Direct3D oder OpenGL (Heretic 2, Hexen 2, Half-Life) laufen auch super auf der Elsa-Karte.

b) Das funktioniert leider nicht immer. Die meisten Spiele kommen zwar mit einer entsprechenden Kombination klar. Garantiert ist das aber nicht.

Generell würden wir im Moment aber noch ein wenig mit dem Kauf einer Karte warten. Boards mit den neuen Chips »Voodoo3« (siehe auch Test auf Seite 177) und »Riva TNT2« stehen nämlich schon in den Startlöchern.

Aufrüst-Spaß

So, man will ja mit der Zeit gehen. Also wollte auch ich vor vier Monaten (Oktober '98) meinen PC aufrüsten. Meine Wahl fiel auf ein Motherboard mit einem 233 MHz AMD-Prozessor und 32 MByte RAM (rund 900 Mark). Doch nach dem Tausch des Motherboards lief erst einmal nichts. Ein Techniker in dem Geschäft diagnostizierte das Problem bei der Grafikkarte, also wurde die alte gegen eine »Mach 64« von ATI getauscht (280 Mark). Danach erkannte das System jedoch das CD-ROM-Laufwerk nicht mehr (Mitsumi Double Speed). Das wurde auch getauscht, und zwar gegen ein Cyberdrive-24fach-Laufwerk (250 Mark). Danach gab es einen IRQ-Konflikt zwischen dem Diskettenlaufwerk und der Soundkarte, also wurde die durch eine Diamond »S970« ersetzt (120 Mark). Nun stürzt das System unter DOS ab. Die Soundkarte schnappt sich den IRQ 11. Stelle ich diesen im BIOS auf »Legacy ISA«, greift sich die Karte IRQ 10 und der Computer stürzt wieder ab. Nach einigem hin und her habe ich meinen PC zusammengepackt und bin wutschnaubend nach Hause abgedampft. Soll dieser Zustand jetzt bedeuten, daß ich meine ganzen alten DOS-Spiele verschrotten kann? *(Frank Ziegler)*

Hier scheint die Plug-and-play-Erkennung von Windows gründlich durcheinandergeraten zu sein. Anders läßt es sich nämlich nicht erklären, warum plötzlich die Soundkarte den gleichen IRQ wie das Diskettenlaufwerk hat und das gute alte Mitsumi-Laufwerk nicht mehr funktioniert. Genau letzteres lief in einem Redaktions-PC bis vor einem Jahr einwandfrei (danach haben wir es schlichtweg aus Geschwindigkeitsgründen ausgetauscht). Allerdings ist das bei einem Motherboard-Wechsel fast normal, denn dann muß sich Windows auf eine komplett neue Hardware einstellen.

Das ganze Schlamassel umgehen Sie, indem Sie Windows nach der Umrüstung komplett neu installieren – und zwar so richtig mit Festplatte löschen. Vorher nehmen Sie alle unnützen Karten aus dem System (außer der Grafikkarte natürlich), bauen diese dann eine nach der anderen wieder ein und installieren für jede Karte separat die zugehörigen aktuellen Treiber.

Bezüglich des DOS-Problems haben wir die Erfahrung gemacht, daß PCI-Soundkarten generell Probleme mit DOS-Spielen haben. Und zwar gerade dann, wenn sie unter reinem DOS laufen sollen. Zum Glück arbeiten die meisten Spiele aber auch mit Windows 95/98 zusammen oder lassen sich in der MS-DOS-Eingabeaufforderung starten. Guter Tip: Schmeißen Sie die Diamond-Soundkarte wieder raus und stecken Sie eine »Soundblaster Live Value« in den PC. Damit gab es bisher noch die wenigsten Probleme.

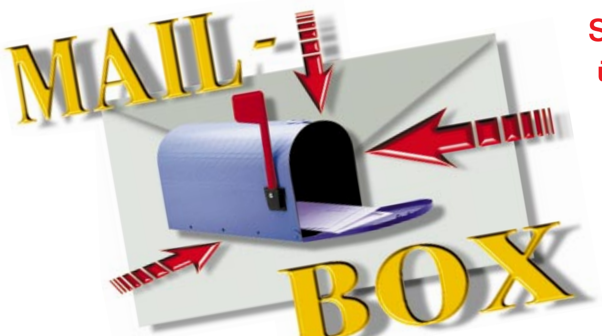
Abgesehen davon scheint Sie der Händler mit einer »Mach 64« für 280 Mark gehörig übers Ohr gehauen zu haben. Für diesen Preis bekommt man nämlich locker eine »Erazor 2« von Elsa oder eine »Voodoo2«-Zusatzkarte. **(hf)**

Brennt Ihnen eine Frage zu den Mysterien der PC-Technik auf der Zunge? Versiegt die Spiele-Lust im Hardware-Frust? Schreiben Sie uns; wir versuchen Ihre Frage in der nächsten Ausgabe unterzubringen.

Unsere Adresse:
WEKA Consumer Medien GmbH
Redaktion PC Player
Stichwort: Technik Treff
Gruber Str. 46a
85586 Poing

oder per E-Mail an
techniktreff@pcplayer.de

Wir bitten um Verständnis, daß wir aus Zeitgründen keine individuellen Ratschläge erteilen können. Bitte schicken Sie also weder Rückporto noch frankierte Umschläge.



Sie wollen Ihre Meinung über PC Player loswerden oder sich zu allgemeinen Computerthemen äußern? Wenden Sie sich auf dem Postweg an die WEKA Consumer Medien GmbH, Redaktion PC Player, Postfach 1129, 85580 Poing.
E-Mails schicken Sie bitte an mailbox@pcplayer.de.

Eureka!

Ich habe wieder einmal mit Freude Eure Ausgabe 4/99 und als Adventurefan ganz besonders den Artikel über die Geschichte dieser Spiele gelesen. Da stieß ich auf die Aussage, daß das Adventure »Eureka!« Eurer Meinung nach nie gelöst wurde und fühlte mich sofort an eines meiner vielen alten »64'er«-Magazine erinnert. Im Heft 12/1985 stand dort ein Artikel über Matthew Woodley, den Gewinner der 80 000 DM. Ich habe Euch diese beiden Seiten mitgeschickt.

(Torben Mielke)



Hauptgewinn: Vor rund 14 Jahren gab es für das Lösen eines Adventures noch fünfstellige Beträge.

Da zeigt sich, wozu das jahrzehntelange Einlagern von Zeitschriften immer wieder gut ist - vielen Dank für die Gedächtnisauffrischung.

Zork & Co.

Ich hoffe, Ihr könnt die folgenden Hinweise an Eure Leser weitergeben: »Zork: The Undiscovered Underground« ist auf folgender, sehr gut gemachter Infocom-Seite zu finden: *http://www.csd.uwo.ca/Infocom*. Eine sehr gute FTP-Seite mit ganz vielen Textadventures gibt es unter *ftp://tp.gmd.de/if-archive/*. Oh, und »Maniac Mansion« erschien bereits 1986.

(Kristian Peters)

Hiermit prompt weitergeben! Beim Start der PC-Version von »Maniac Mansion« steht »Copyright 1987 & 1988« auf dem Monitor - wir haben uns also ein Jahr geirrt.

Weiche Bilder

Ich lese Eure sehr gute Zeitschrift seit Anfang an. Bitte achtet verstärkt darauf, bei einem Test auch ein vergleichbares Bildschirmfoto aus dem Software-Modus abzubilden, damit auch 3D-Karten-lose Spieler einen Eindruck von der Grafik bekommen. Denn ich glaube, daß nicht jeder so eine Karte in seinem Rechner hat. So, das war's auch schon, macht weiter so, und vergeßt nicht Eure lockere Schreibe!

(Frank Losch)

Versprochen - allerdings kommt es bei einigen Testmustern vor, daß der Softwaremodus noch nicht implementiert wurde. Zudem geht der Trend massiv in die »3D only«-Richtung, der Kauf beispielsweise einer einfachen 3Dfx-Karte für rund 100 Mark ist somit eine lohnenswerte Investition.

Ich denke, also rolle ich

Ich muß etwas Grundsätzliches zur Definition eines Rollenspiels loswerden: Dabei handelt es sich um ein Spiel, bei dem man in eine Rolle schlüpft und sich mit seinem Alter ego entwickelt. Titel wie »Final Fantasy 7«, »Fallout« oder »Ultima Online« verhindern schon allein durch ihre »Erzähl-Perspektive« (Draufsicht) eine Identifikation. Auch das Entwickeln eines Charakters durch Einsammeln von Goodies macht aus einem Welterkundungsspiel noch lange kein Rollenspiel. Ich weiß, daß Eure Kategorisierung nichts an den marktorientierten Bezeichnungen der Hersteller ändert, aber für einen Rollenspiel-Liebhaber wie mich ist es bitter, bei Euch monatelang Final Fantasy 7 als Kaufempfehlung des »derzeit besten Rollenspiels« zu sehen.

(Andreas Zeller)

Eigentlich ordnen wir Spiele häufig anders als die Hersteller ein: »King's Quest 7« nennt Sierra auf der Schachtel ein Adventure, obwohl es ein Action-Adventure mit Rollenspielelementen ist. Bei den zwei »Fallout«-Titeln gibt es Unmengen an neuen Eigenschaften und Perks, die den Helden und nicht dessen Inventar betreffen - und ihn weiterentwickeln. Ähnlich sieht es bei »Ultima Online« aus. »Final Fantasy 7« nimmt eine Sonderstellung unter den Rollenspielen ein: Es gibt mächtig viel Story-Tiefgang, wenngleich das Geschehen deutlich linearer als bei den Genrekollegen ist. Auch hier entwickelt sich die Party mit zunehmendem Spiel. Ihre Frage ist dennoch spannend: Identifiziert man sich nur in einer 3D-Ansicht mit dem Bildschirmcharakter? Was meinen die anderen Leser?

Alle lieben Stefanie

Seit einigen Jahren bin ich begeisterter und regelmäßiger Leser der PC Player. Neben kompetenten Testberichten, guten CD-ROMs mit Demos, Videos und allem, was Ihr noch zu bieten habt, sind doch die Multimedia Leserbriefe (MMLB) immer ein nettes und erfreuliches Extra-Schmankerl für den wachen

Geist. Doch mit der Ausgabe 5/99 habt Ihr einen Riesen-Coup gelandet. Die Entscheidung, der bezaubernden Stefanie Kußeler die Moderation für die MML zu übergeben, ist unübertroffen. Dank Stefanie (und natürlich auch Henrik, hab Dich nicht vergessen!) war »Mitten ins Megahertz« schon seit langem der heimliche Höhepunkt der MML. Mit der aktuellen Ausgabe haben diese durch Stefanies Moderation noch einiges an Format und Profil gewonnen. Bitte, bitte nicht ändern! **(Denis Nikolic)**

Wir freuen uns doch immer, wenn wir den Lesern eine Freude machen können - ergo wird auch in diesem Monat der etwas unpäßliche Manfred Duy charmant vertreten.



Kommt gut an: die neue Moderatorin Steffi K. aus M.

Kriegsspiele

Ich war und bin ein Simulations-Freak und habe mir schon damals »Falcon« für den Atari ST gekauft und Nächte damit verbracht, MiGs abzuschießen und SAMs zu zerstören. Im Februar habe ich mir »Falcon 4.0« angeschafft. Und nun rühre ich dieses Programm nicht mehr an. Warum? Seit drei Wochen herrscht Krieg im Kosovo, und für alle an den Luftangriffen beteiligten Maschinen gibt es mindestens eine Simulation. Falcon 4.0 ist »nur« ein Spiel. Ein Spiel, das sehr nahe an der Realität ist. Das einzige, was noch fehlt, sind Texturen von brennenden Dörfern oder das Szenario »Flüchtlingskonvoi«, den der F-16-Pilot gegen angreifende serbische Einheiten verteidigen muß.
Da militärische Simulationen ein Renner in der Spielebranche sind, Szenarios wie Bosnien, Nord-Korea oder die Operation »Desert Storm« bereits von den Herstellern ausgeschlachtet wurden, bin ich gespannt, wann das Szenario »Kosovo-Konflikt« verkauft wird. Ich habe diese Simulationen gekauft und gespielt. Aber jetzt habe ich Bauchschmerzen. Ich würde gern wissen, wie es anderen geht. Wie wäre es mit ein paar Stellungnahmen von Lesern und Redakteuren? **(Frank Nowack)**

Heikle Thematik: Anders als bei 3D-Shootern sind bei Flugsimulationen die Resultate Ihres Handelns deutlich undramatischer. Daher Hut ab vor Ihrer Konsequenz! Ohne jetzt zynisch wirken zu wollen: Auch die anderen von Ihnen erwähnten Krisenherde waren und sind real existent - mag es unsere relative Nähe zum Balkan sein, die nun die Bauchschmerzen verursacht? Leider haben Sie den Grund dafür nicht konkret angegeben, doch wir würden uns über weitere Stellungnahmen (auch anderer Leser) sehr freuen.

Leuchtende Mysterien

Ich weiß nicht, ob es Euch schon aufgefallen ist, aber der Klebstoff, mit dem die Hülle der Vollversions-CD verklebt ist, leuchtet im Dunkeln beim Abziehen der Lasche! Es war mir schon vor einigen Ausgaben aufgefallen, doch zunächst dachte ich, es wäre eine Reflektion oder ein einfacher Fluoreszenz-Effekt. Aber das Zeug leuchtet auch im Stockfinsteren, ich konnte das bisher noch bei keinem anderen Klebstoff beobachten. Es ist ein leicht bläuliches Schimmern, wie bei einer kleinen elektrischen Entladung. So eine ist es aber - glaube ich - nicht, denn es leuchtet einige Sekundenbruchteile nach und knistert nicht. Ich war davon gleichermaßen überrascht und fasziniert, andererseits ist es ziemlich ungewöhnlich, wegen des Klebstoffs eine E-Mail zu schreiben. Ich bin sehr daran interessiert, was das Leuchten verursacht. Vielleicht solltet Ihr ihn ja auch patentieren lassen, nachdem man weiß, was man so alles mit Tesafilm anfangen kann. **(Sascha Kremers)**

Haben Sie wirklich nicht erst am Klebstoff gerochen und dann das Leuchten entdeckt? Ansonsten wäre die Sache in der Tat ein Fall für die P-Akten: Sollte ein Leser erklären können, wie das seltsame Licht ohne Hilfe von Außerirdischen zustandekommt, melden Sie sich - wir wollen es auch wissen. Ebenfalls, wie man darauf kommt, die CD-Tasche im Dunkeln zu öffnen ...

Sang und Klang

Zum Leserbrief »Brumm, brumm, brumm« aus Ausgabe 4/99: Meine Meinung über die Wichtigkeit der Sound-Bewertung deckt sich mit jener von Thomas Wlazik. Bei Simulationen ganz allgemein trägt die Realitätsnähe der Klangkulisse bedeutend zum Spielspaß bei. Für mich ist das ebenso wichtig wie eine flotte, effektvolle Grafik - wenn nicht gar wichtiger! Wenn ich im Cockpit meiner alten, dröhnenden Spitfire sitze, in den Sturzflug übergehe und vom aufkommenden typischen Heulen und Ächzen daran erinnert werde, daß die Maschine kurz davor steht, von den gewaltigen Kräften auseinandergerissen zu werden, hat dies auf jeden Fall einen steigernden Effekt auf den Adrenalin-Spiegel - genauso wie das warnende Geräusch knapp an mir vorbeisausender Geschosse in Dolby Surround. Natürlich ist mir klar, daß die Soundkulisse aus einem von Grund auf schlechten Spiel keinen Vertreter der Spitzenklasse machen kann - aber eine minderwertige Klanguntermalung schmälert durchaus den Glanz eines an sich guten Spiels. Daher wäre ich sehr erfreut, in den Tests (im Fließtext!) etwas mehr über dieses wichtige Detail zu erfahren. Nicht nur über die Musikuntermalung und Sprachausgabe, sondern auch über Motor-, Umgebungs- und Waffengeräusche. **(Hanspeter Helfer)**

Ihre Meinung deckt sich mit der zahlreicher Leser, die keine neuen Unter-Wertungen möchten, doch eine ausführlichere Geräuschbeschreibung in den Tests wünschen. Wir werden verstärkt auf diesen Punkt achten. **(ra)**

SCHREIBEN SIE UNS

Leserbriefe an die Redaktion können Sie am praktischsten per E-Mail loswerden. Unsere Anschrift im Internet ist
mailbox@pcplayer.de
Natürlich erreichen uns auch Briefe
WEKA Consumer Medien GmbH
Redaktion PC Player
Gruberstr. 46a
85586 Poing
Bitte haben Sie Verständnis dafür, daß wir nicht jede einzelne Zuschrift individuell beantworten können. Beim Abdruck von Leserbriefen behält



Fax-Abruf-Service

Tips & Tricks per Fax*

Da hängt man nun im drittletzten Level fest, doch die PC-Player-Ausgabe mit den rettenden Tips ist gerade nicht zur Hand? Kein Grund zum Grummeln: Mit unserem Fax-Service können Sie Lösungen zu wichtigen Spielen komfortabel rund um die Uhr abrufen.

Möglichkeit 1:

Faxgerät am Hauptanschluß

Wählen Sie mit dem Telefon am Faxgerät die gewünschte Nummer aus der PC Player Fax-Datenbank. Sobald Sie das Tonsignal (Pfeifen) hören, drücken Sie die Starttaste am Faxgerät. Die Seiten werden dann übertragen.

Möglichkeit 2:

Faxgerät an einer Nebenstelle

Rufen Sie die gewünschte Nummer aus der PC Player Fax-Datenbank mit einem beliebigen Telefon aus der Nebenstellenanlage an. Sobald Sie das Tonsignal (erstes Pfeifen) hören, verbinden Sie einfach an das Faxgerät weiter und legen auf.

Kosten: DM 1,21 pro Minute (Die Abrechnung erfolgt über Ihre Telefonrechnung).
Service Provider: DeTeMedien.
Achtung: Bitte beachten Sie die jeweiligen Seitenzahlen der Artikel. Einige Lösungen sind aufgrund der Komplexität der Spiele sehr umfangreich ausgefallen.

** Abruf nur innerhalb Deutschlands möglich.*

Haupt-Inhaltsverzeichnis aller abrufbaren Artikel: Telefonnummer (0190) 192 464 – 000

Tips & Tricks zu	Seiten	Telefonnummer
Age of Empires	6	(0190) 192 464–010
Alpha Centauri, Einsteigertips	1	(0190) 192 464–068
Alpha Centauri	6	(0190) 192 464–070
AOE: Rise of Rome, Einsteigertips	2	(0190) 192 464–040
AOE: Rise of Rome	7	(0190) 192 464–056
Anno 1602	2	(0190) 192 464–011
Anno 1602: Neue Inseln, neue Abenteuer	4	(0190) 192 464–050
Baldur's Gate	13	(0190) 192 464–065
Baldur's Gate (Subquests)	5	(0190) 192 464–072
Battlezone	4	(0190) 192 464–012
Blade Runner	5	(0190) 192 464–013
Caesar 3	2	(0190) 192 464 - 045
Colin McRae Rally	1	(0190) 192 464 - 036
Comanche Gold	6	(0190) 192 464–027
Commandos	10	(0190) 192 464–014
Conflict Freespace	6	(0190) 192 464–029
Curse of Monkey Island	6	(0190) 192 464–015
Dark Project: Der Meisterdieb	10	(0190) 192 464–059
Dominion	8	(0190) 192 464–026
Dune 2000	6	(0190) 192 464–032
F1 Racing	2	(0190) 192 464–016
F-16 + MIG 29	7	(0190) 192 464–058
F22 Total Air War	2	(0190) 192 464–042
Fallout	4	(0190) 192 464–017
Fallout 2, Teil 1	8	(0190) 192 464–060
Fallout 2, Teil 2	8	(0190) 192 464–067
Final Fantasy 7	10	(0190) 192 464–024
Frankreich 98	3	(0190) 192 464–018
Gangsters	3	(0190) 192 464–057
Grand Prix Legends	2	(0190) 192 464–037
Grim Fandango	7	(0190) 192 464–048
Half-Life (deutsch), Teil 1	2	(0190) 192 464–038
Half-Life (deutsch), Teil 2	8	(0190) 192 464 – 051
King's Quest 8	6	(0190) 192 464–054
KKND 2	7	(0190) 192 464–033
Klingon Honor Guard	7	(0190) 192 464–034
MechCommander	7	(0190) 192 464–035
Might & Magic 6, Teil 1	6	(0190) 192 464–030
Might & Magic 6, Teil 2	6	(0190) 192 464–031
Nightlong	4	(0190) 192 464–043
Pizza Syndicate	4	(0190) 192 464–071
Populous 3, Einsteigertips	2	(0190) 192 464–039
Populous 3, Teil 1	4	(0190) 192 464 – 049
Populous 3, Teil 2	5	(0190) 192 464–052
Quest for Glory 5: Dragon Fire	5	(0190) 192 464–066
Rainbow Six	6	(0190) 192 464 – 041
Rent-A-Hero	3	(0190) 192 464–047
Return to Krondor	6	(0190) 192 464–062
Ring des Nibelungen	4	(0190) 192 464–044
Riven	4	(0190) 192 464–019
Rogue Squadron	4	(0190) 192 464–069
Siedler 3, Einsteigertips	1	(0190) 192 464–046
Siedler 3, Teil 1	4	(0190) 192 464–055
Siedler 3, Teil 2	8	(0190) 192 464–063
Speed Busters	1	(0190) 192 464–061
Starcraft	9	(0190) 192 464–020
Starcraft Brood War	3	(0190) 192 464–073
Tomb Raider 2, Teil 1	6	(0190) 192 464–021
Tomb Raider 2, Teil 2	6	(0190) 192 464–028
Tomb Raider 3, Teil 1	10	(0190) 192 464–053
Tomb Raider 3, Teil 2	10	(0190) 192 464–064
Tomb Raider 3 (alle Secrets)	5	(0190) 192 464–074
Unreal	9	(0190) 192 464–022
Wing Commander Prophecy	5	(0190) 192 464–023
X-Files: The Game	4	(0190) 192 464–025

Jahresinhalte	Seiten	Telefonnummer
Jahresinhalt 1999 (ohne Tests + Tips)	2	(0190) 192 464–900
Tips-Übersicht 1999	1	(0190) 192 464–902
Test-Übersicht 1999	1	(0190) 192 464–903
Jahresinhalt 1996	5	(0190) 192 464–911
Jahresinhalt 1997	5	(0190) 192 464–910
Jahresinhalt 1998	6	(0190) 192 464–912
Tips-Übersicht 93-97	3	(0190) 192 464–930
Tips-Übersicht 98	1	(0190) 192 464–931

Dienstleistungen	Seiten	Telefonnummer
Hardware-Hitliste	2	(0190) 192 464–940
Hotlines der Spielehersteller	1	(0190) 192 464–941

WEKA-Spielehotline für PC Player, Mo-Fr 11-24 Uhr **(0190) 873 – 268 – 11** (3,63 Mark/Minute)

VORSCHAU

7/99



WAS STEHT AN?

Hoffen wir, daß wir dieses Jahr von der traditionellen Sommerflaute verschont bleiben und die Hersteller uns wie gewohnt mit spielerischem Nachwuchs beglücken. Aller Voraussicht nach werden die leicht verspäteten testfähigen **Star Trek: Birth of the Federation** und **Shadow Company** eintrudeln. Begleitet werden sie hoffentlich von **Descent 3**, **Army Men 2**, **Fighting Steel** sowie **F-22 Lightning 3**. Fast ist man versucht zu rufen: »Bitte nicht mehr wählen, da bereits dreimal dabei«, denn **Mankind**, **Discworld Noir** und **Heavy Gear 2** haben einmal mehr ihren Auftritt angekündigt.

AUF NACH LOS ANGELES

Gleich ein ganzes Rudel PC-Player-Redakteure packt gerade die Koffer, denn schließlich startet in Los Angeles mit der **Electronic Entertainment Expo**, kurz **E3** genannt, die wichtigste Computerspielemesse des Jahres. Uns erwartet eine Lawine vielversprechender Neuerscheinungen, Sie dagegen ein ausführlicher Messebericht.

DER 3DFX-RIVA-LE

Die Krösusse von 3Dfx werden vielleicht bald ihren Geldgürtel enger schnallen müssen, denn mit der **Riva TNT2** könnte dem übermächtigen Grafikkartenspezialisten ein ernstzunehmender Konkurrent erwachsen. Ob aber diese Gefahr wirklich droht, erfahren Sie in der nächsten PC Player, denn dort werden wir das gute Stück auf Herz und Nieren testen.



PC PLAYER PLUS MIT VOLLVERSION

Im nächsten Monat schlüpfen wir in die Spendierhosen, denn in der kommenden **PC Player Plus** werfen wir gleich **zwei Vollversionen** unter die spielehungrige Lesergemeinde. Zum einen brummt das futuristische Rennspiel **P.O.D.** von Ubi Soft bereits in den Startlöchern, zum zweiten ist es uns gelungen, mit dem **Pazifik Admiral** einen dicken strategischen Fisch auf CD zu ziehen.





HERSTELLER-HISTORIE



Während sich ein Großteil der Redaktion in den Vereinigten Staaten tummelt, wird Rennwagenspezialist **Udo Hoffmann** nach Paris brettern. Zugunsten unserer Schwerpunktserie über den Werdegang bedeutender Spielehersteller will er den französischen Simulationsfreaks von **Ubi Soft** auf den Zahn fühlen.

PC Player 7/99 erscheint am 2. Juni*

*** Abonnenten erhalten das Heft in der Regel ein paar Tage früher.**

Alle Vorschau-Angaben ohne Gewähr! Aufgrund von Terminänderungen bei den Spieleherstellern kann es zu kurzfristigen Verschiebungen kommen.

BY SCOTT ADAMS



[fINALE]

Saubermann

Abteilung wahre Wunder: Nach dem letzten Redaktionsschluß passierte etwas so unerwartetes, daß es von Manfred gleich bildlich festgehalten werden mußte. Martin »mash« Schnelle führte eine Tiefenreinigung an Schreibtisch und Telefon durch. Entgegen anderslautenden Vermutungen hing dies nicht mit einer bevorstehenden Kündigung zusammen. Statt dessen wollte Martin sich nach zwei Wochen Osterurlaub auf einen sauberen Arbeitsplatz freuen.



Ordnung ist das halbe Leben – die andere Hälfte möchte heute unerkannt bleiben.

Hände hoch!

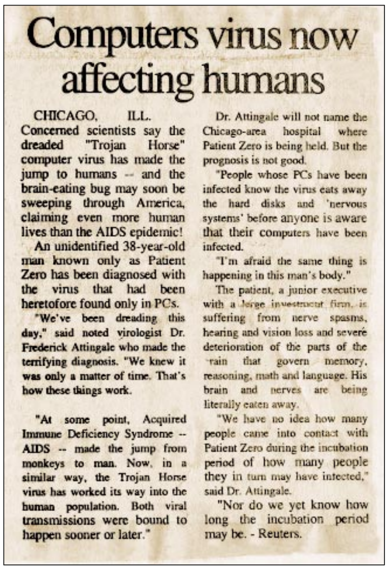
Im Zuge unserer Surfbrett-Recherchen stießen wir auf einen wahrlich bizarren Link. Di Stefano Productions (http://distefano.com) aus den USA (woher sonst?) stellt in Handarbeit täuschend echte Leichenimitate her. Sie dürfen Geschlecht, Verwesungsgrad, Haut- und Haarfarbe wählen sowie bestimmen, ob die Augenhöhlen von zwei kleinen Lämpchen (»10 000 Stunden Lebensdauer«) beleuchtet werden sollen. Der Spaß ist mit knapp 1000 Mark nicht billig, weshalb wir auf eine ernsthafte Surfbrett-Erwähnung verzichtet haben. Wenn Sie handwerkliches Geschick besitzen, kaufen Sie sich statt dessen einfach das Do-it-yourself-Buch für 20 Dollar.



Das Geschenk für den, der wirklich alles hat: ein anheimelnder Pappkamerad.

tikis MS-SpielDOSe





Computers virus now affecting humans

CHICAGO, ILL. Concerned scientists say the dreaded "Trojan Horse" computer virus has made the jump to humans -- and the brain-eating bug may soon be sweeping through America, claiming even more human lives than the AIDS epidemic!

An unidentified 38-year-old man known only as Patient Zero has been diagnosed with the virus that had been heretofore found only in PCs.

"We've been dreading this day," said noted virologist Dr. Frederick Attingale who made the terrifying diagnosis. "We knew it was only a matter of time. That's how these things work.

"At some point, Acquired Immune Deficiency Syndrome -- AIDS -- made the jump from monkeys to man. Now, in a similar way, the Trojan Horse virus has worked its way into the human population. Both viral transmissions were bound to happen sooner or later."

Dr. Attingale will not name the Chicago-area hospital where Patient Zero is being held. But the prognosis is not good.

"People whose PCs have been infected know the virus eats away the hard disks and 'nervous systems' before anyone is aware that their computers have been infected.

"I'm afraid the same thing is happening in this man's body."

The patient, a junior executive with a large investment firm, is suffering from nerve spasms, hearing and vision loss and severe deterioration of the parts of the brain that govern memory, reasoning, math and language. His brain and nerves are being literally eaten away.

"We have no idea how many people came into contact with Patient Zero during the incubation period of how many people they in turn may have infected," said Dr. Attingale.

"Nor do we yet know how long the incubation period may be. - Reuters.

Erschreckende Nachrichten: der erste PC-Virus, der auch Menschen befällt.

PC-Outbreak

Eine gefährliche Nachricht erreichte uns aus Afrika, der Heimat von Löwen, Elefanten und Malaria. Wie die Daily Mail aus Sambia am 2. Februar berichtete, ist erstmals ein Computervirus auf einen Menschen übergesprungen. Ein Patient, dessen Name aus Sicherheitsgründen geheimgehalten wird, wurde mit dem gefährlichen »Trojanisches Pferd«-Virus infiziert. Während Gehirn und Nerven des 38jährigen Mannes langsam zerfressen werden, verglich der behandelnde Arzt, Dr. Frederick Attingale, den AIDS-Virus mit dieser neuen Geißel der Menschheit. »So wie der AIDS-Virus vom Affen auf den Menschen übertragen wurde, hat nun auch ein Computervirus den Sprung geschafft«, sagt Dr. Attingale. Wir danken unserem Verbindungsmann Boris Dantchev aus Sambia für diesen wichtigen Hinweis und empfehlen Ihnen, künftig nur noch mit Mundschutz und Latex-Handschuhen dem Spielehobby zu frönen.

Keine Macht den Drogen!



V08 Computer

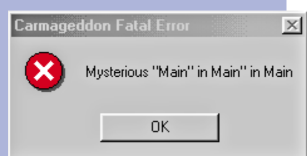
Laptop 486er DX 33, Doping-Station, 80 MB Festpl., 8 MB Arbeitsspeicher m. Software, VGH Bildschirm, Preis: VB 350,-- DM. ☎

Preiswertes Doping – und dann ist noch ein VGH-Bildschirm mit dabei.

Wir haben es schon lange vermutet: Eine solche Menge an Polygonen und Grafikeffekten, wie sie in aktuellen Spielen zu bestaunen sind, können Computer nur mit Hilfe von illegalen Substanzen hervorbringen. Der Beweis dafür kommt von Stephan Bokelmann aus Northeim, den er in einer Regionalzeitung entdeckte. Ob die Doping-Station auch auf Menschen leistungssteigernde Wirkung ausübt, konnte bislang weder bestätigt noch dementiert werden. **(ra)**

EINEN NOCH ...

Kein Finale ohne Dialogbox (ätsch!) – Michael Landlsperger schickte uns diese brandaktuelle, jedoch etwas unverständliche Meldung, mit der sich »Carmageddon 2« bei ihm verabschiedete. Etwaige Deutungsvorschläge werden dankend entgegengenommen: Das Finale hat mit **finale@pcplayer.de** nun auch eine eigene Mail-Adresse. Bitte achten Sie darauf, Dateien nie als JPG, sondern immer im BMP- oder TIF-Format zu übertragen. Merci! **(ra)**



Hilfe zu Hilfe zu Hilfe: Was soll der brave Spieler in so einem Fall machen?